

**PENGEMBANGAN MEDIA *EXPLOSION MAGIC BOX* UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA
KELAS XI IPS**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



oleh

Sintia Purwanti

NIM. 15204244013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2019



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN
UJIAN TUGAS AKHIR**

FRM/FBS/18-01
10 Jan 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo M.Pd
NIP. : 196002021988031002

sebagai pembimbing,

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa:

Nama : Sintia Purwanti
No. Mhs. : 15204244013
Judul TA : Pengembangan Media *Explosion Magic Box* Untuk Keterampilan
Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS

sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.




Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing,

Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo M.Pd
NIP. 196002021988031002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Explosion Magic Box* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 12 Juli 2019 dan dinyatakan lulus.

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.	Ketua Penguji		25/7-19
Herman, S.Pd., M.Pd.	Sekretaris		23/7-19
Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.	Penguji Utama		23/7-19

Yogyakarta, 25 Juli 2019

Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum

NIP. 19571231 198303 2 004

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Sintia Purwanti
NIM : 15204244013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Tugas Akhir : PENGEMBAHAN MEDIA *EXPLOSION MAGIC BOX*
UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS SISWA KELAS XI IPS

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 26 Juni 2019

Penulis,



Sintia Purwanti

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmu engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah, 6-8)

Love what you do and do what you love.

-Ray Bradbury-

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini saya persembahkan kepada:

Mamah, Appa, Tetek, Aa, dan Mas Wahyu yang selalu memberikan dukungan serta doa yang tulus dengan penuh kasih sayang dan cinta.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah yang telah melimpahkan segala karuniaNya sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Explosion Magic Box* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk melengkapi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Endang Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
3. Dr. Maman Suryaman, M.Pd., selaku wakil Dekan I Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
4. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
5. Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan bimbingan materi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Orang tua (Bapak Purwanto dan Ibu Neneng Suhartini), Teteh dan Aa tersayang (Sari Handrayani dan Sigit Permana) serta anggota keluarga lainnya yang senantiasa memberikan dukungan moral dan material serta motivasi dan doa yang tak pernah berhenti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A., selaku ahli materi yang telah memberikan saran dan bimbingannya untuk menyempurnakan materi *Explosion Magic Box* untuk pembelajaran berbicara bahasa Prancis.

8. Herman, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media yang telah memberikan saran dan bimbingannya untuk menyempurnakan media *Explosion Magic Box* untuk pembelajaran berbicara bahasa Prancis.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi, ilmu, dan pengalaman yang sangat bermanfaat untuk penulis.
10. Kepala, Wakil Kepala Bidang Kurikulum, Seluruh Guru, dan Staf Tata Usaha SMA Negeri 3 Klaten yang telah mengizinkan penulis dalam melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Klaten.
11. Teman seperjuangan yang baik hati rela membantu membuat desain dan meluangkan waktunya untuk menyelesaikan media ini, Ashia Inti Amalia.
12. Teman seperjuangan dalam semasa perkuliahan yang senantiasa selalu ada untuk penulis (Dita Weningati, Istiana Tri Anggita, Nur Faizah, Desy Maesaroh, Adhila Nurul, Azimatun Nurul Umami, dan Keke Ratna Dhila).
13. Sahabat yang setia mendengarkan keluh kesah penulis, dan selalu memberikan semangat (Fridayanti, Kamila Nur Afifah, Mega Saraswati Wijaya, Regina Sekartaji Silitonga, dan Yosi Nur Herdiyanti).
14. Keluarga Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta 2015 yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk karya selanjutnya. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak manapun yang membaca.

Yogyakarta, 21 Juni 2019

Penulis

Sintia Purwanti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
EXTRAIT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
G. Batasan Istilah	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Telaah Pustaka	7
1. Pembelajaran Bahasa Asing	7
2. Berbicara sebagai Keterampilan Berbicara.....	11
3. Hakikat Media Pembelajaran	14
4. Media <i>Explosion Magic Box</i>	28

B. Penelitian Relevan.....	30
C. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Prosedur Penelitian.....	34
1. Potensi dan Masalah.....	35
2. Pengumpulan Data	36
3. Desain Produk	36
4. Validasi Desain	36
5. Revisi Desain	36
6. Ujicoba Produk	37
C. Subjek Penelitian.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Instrumen Penelitian.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Potensi dan Masalah.....	44
2. Pengumpulan Data	47
3. Desain Produk	49
4. Validasi Desain	53
5. Revisi Desain	55
6. Ujicoba Produk	67
B. Pembahasan.....	70
C. Keterbatasan Penelitian.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Aspek Penilaian Media oleh Ahli Materi.....	39
Tabel 2: Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media	40
Tabel 3: Aspek Penilaian Media oleh Siswa.....	41
Tabel 4: Nilai Kualitas Materi dan Media	42
Tabel 5: Nilai Tanggapan Siswa	43
Tabel 6: Kriteria Kelayakan Media.....	43
Tabel 7: Hasil Identifikasi SK, KD, Materi, Indikator.....	48
Tabel 8: Distribusi Materi	49
Tabel 9: Hasil Validasi Ahli Materi	54
Tabel 10: Hasil Validasi Ahli Media	54
Tabel 11: Hasil Ujicoba Guru	68
Tabel 12: Hasil Ujicoba Siswa.....	69
Tabel 13: Hasil Akhir Kualitas Media	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Bagan Prosedur Pengembangan Produk Media Pembelajaran	35
Gambar 2: Alur Penelitian R&D.....	44
Gambar 3: Tampilan Luar <i>Box</i>	50
Gambar 4: Tampilan Luar Tutup	50
Gambar 5: Tampilan Dalam Tutup	50
Gambar 6: Tampilan Dalam <i>Box</i> Lapisan Pertama.....	51
Gambar 7: Tampilan Dalam <i>Box</i> Lapisan Kedua	51
Gambar 8: Tampilan Dalam <i>Box</i> Lapisan Ketiga	51
Gambar 9: Tampilan Dalam <i>Box</i> Kecil.....	52
Gambar 10: Materi <i>Passé Composé</i> Sebelum Revisi.....	56
Gambar 11: Materi <i>Passé Composé</i> Setelah Revisi.....	57
Gambar 12: Materi Soal Sebelum Revisi.....	58
Gambar 13: Materi Soal Setelah Revisi	58
Gambar 14: Materi Soal Permainan AER Sebelum Revisi.....	60
Gambar 15: Materi Soal Permainan AER Setelah Revisi.....	61
Gambar 16: Tampilan <i>Box</i> Sebelum Revisi	64
Gambar 17: Tampilan <i>Box</i> Tampak Samping Setelah Revisi.....	64
Gambar 18: Tampilan <i>Box</i> Tampak Atas Setelah Revisi.....	65
Gambar 19: Tampilan <i>Box</i> Kecil Sebelum Revisi	65
Gambar 20: Tampilan <i>Box</i> Kecil Setelah Revisi.....	65
Gambar 21: Tampilan Papan Permainan Sebelum Revisi	66
Gambar 22: Tampilan Papan Permainan Setelah Revisi.....	66
Gambar 23: Tampilan Sisi-Sisi <i>Box</i> Sebelum Revisi.....	66
Gambar 24: Tampilan Sisi-Sisi <i>Box</i> Setelah Revisi	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN I	
1. <i>Story Board</i>	81
2. Naskah Materi	84
3. Silabus Kelas XI.....	93
LAMPIRAN II	
1. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi.....	95
2. Instrumen Angket Validasi Ahli Media	96
3. Instrumen Tanggapan Guru dan Siswa	97
LAMPIRAN III	
1. Lembar Validasi Ahli Materi	99
2. Lembar Validasi Ahli Media.....	103
3. Lembar Tanggapan Guru	107
4. Lembar Tanggapan Siswa.....	108
LAMPIRAN IV	
1. Skor Validasi Ahli Materi	113
2. Skor Validasi Ahli Media.....	114
3. Skor Tanggapan Guru	115
4. Skor Tanggapan Siswa.....	116
LAMPIRAN V	
1. Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	119
2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	122
LAMPIRAN VI	
1. Tampilan Media <i>Explosion Magic Box</i>	124
2. Dokumentasi Penelitian	128
3. Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli, dan Ujicoba.....	131
4. <i>Résumé</i>	132

**PENGEMBANGAN MEDIA *EXPLOSION MAGIC BOX* UNTUK
KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS XI
IPS**

Oleh:

**Sintia Purwanti
15204244013**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Explosion Magic Box* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan tema *raconter un événement passé* dan mengukur kelayakan produk media tersebut agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMA.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*) melalui beberapa tahapan yaitu: a) analisis potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi produk, dan f) ujicoba produk. Ujicoba media dilaksanakan di SMA Negeri 3 Klaten pada siswa kelas XI IPS 2 dengan total responden sejumlah 32 siswa.

Hasil penelitian berupa pengembangan media pembelajaran *Explosion Magic Box* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Klaten dengan tema *raconter un événement passé*. Penilaian aspek kelayakan materi sebesar 84 atau kategori “sangat layak” dan Penilaian aspek kelayakan media sebesar 89 memiliki kategori “sangat layak”. Nilai kelayakan dari tanggapan guru sebesar 97,67 berkategori “sangat layak” dan nilai kelayakan dari tanggapan siswa sebesar 89,23 “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Explosion Magic Box* layak diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMA.

Kata Kunci: media pembelajaran, *Explosion Magic Box*, keterampilan berbicara

**DEVELOPPEMENT DU MEDIA PEDAGOGIQUE D'EXPLOSION MAGIC
BOX POUR L'APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE
D'EXPRESSION ORALE DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI^{ème} IPS**

Par:

**Sintia Purwanti
15204244013**

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de développer le support pédagogique *Explosion Magic Box* pour la compétence d'expression orale dont le thème porte sur le savoir raconter un événement passé et de mesurer le niveau de faisabilité du média d'*Explosion Magic Box*.

Cette étude utilise une approches de recherche et développement à travers plusieurs étapes, ce sont: a) l'analyse des potentiels et des problèmes, b) la collecte des données, c) la conception du média pédagogique, d) le jugement du média pédagogique, e) la révision du média, f) l'examination du média pédagogique. Le test du média pedagogique a lieu à SMA Negeri 3 Klaten, dans la classe XI^{ème} IPS 2 dont 32 apprenants y participent.

Le média d'*Explosion Magic Box* est resultat de la recherche dont le thème est raconter un événement passé développées pour l'apprentissage de la compétence de l'expression orale des apprenants de la classe XI^{ème} IPS. Le jugement de l'aspect de la faisabilité de matériel a obtenu le score de 84 qui fait partie dans la "très bien" et Le jugement de l'aspect de la faisabilité du média a obtenu le score de 89 qui fait partie dans la "très bien". Le réponse d'enseignant a obtenu le score de 97,67 qui fait partie dans la "très bien" et les réponses des apprenants ont obtenu le score de 89,23 qui fait partie dans la "très bien". Basée sur ces résultats de la recherche, on peut conclure que le support pédagogique *Explosion Magic Box* peut être utilisé pour l'apprentissage au lycée.

Les Mots Clés: le media d'apprentissage, l'*Explosion Magic Box*, l'expression orale

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan elemen penting yang berfungsi di masyarakat sebagai alat untuk berkomunikasi. Bahasa pertama yang digunakan di masyarakat yakni bahasa ibu. Seiring dengan berkembangnya zaman dan meningkatnya kebutuhan informasi, tidak hanya bahasa ibu yang harus dikuasai melainkan bahasa asing yang kini sangat diperlukan sebagai alat komunikasi antarbangsa.

Bahasa asing menjadi tuntutan penguasaan bahasa yang semakin meningkat. Hal tersebut telah terbukti dengan diterapkannya bahasa asing seperti: bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Jerman, bahasa Arab, bahasa Mandarin, dan bahasa Prancis. Salah satu bahasa asing yang dapat dipelajari di sekolah tingkat atas yaitu bahasa Prancis. Terdapat 29 negara yang menggunakan bahasa tersebut secara resmi dan sejak lebih dari 50 tahun yang lalu bahasa Prancis telah diajarkan di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Namun, telah menjadi kebijakan sekolah masing-masing untuk menjadikan bahasa Prancis menjadi salah satu bahasa asing yang menjadikan suatu kebutuhan bagi peserta didiknya .

Peserta didik diharapkan menguasai bahasa Prancis dengan baik agar mampu beradaptasi pada era-globalisasi. Dalam pembelajaran bahasa Prancis, peserta didik diharapkan mampu menguasai empat keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa tersebut meliputi keterampilan menyimak (*Compréhension Orale*), keterampilan berbicara (*Expression Orale*), keterampilan

membaca (*Compréhension Écrite*), dan keterampilan menulis (*Expression Écrite*). Setelah peserta didik dapat menguasai kemampuan berbicara dengan baik, diharapkan dapat mengungkapkan suatu ide atau gagasan kepada guru atau teman sebayanya menggunakan bahasa Prancis dengan baik dan benar.

Salah satu sekolah yang mengajarkan bahasa Prancis yaitu SMA Negeri 3 Klaten. Namun, bahasa Prancis sebagai mata pelajaran peminatan saja. Ketika peneliti melakukan observasi di SMA tersebut, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran bahasa Prancis peserta didik merasa kesulitan memahami hal-hal penting dari materi yang disampaikan guru. Hal ini dikarenakan kurangnya antusias peserta didik untuk mengikuti pembelajaran tersebut dan cenderung monoton saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, materi yang diajarkan oleh guru terlalu fokus dalam ketatabahasa dan keterampilan membaca. Peserta didik menjadi pasif dalam berbicara atau mengungkapkan pemikiran menggunakan bahasa Prancis. Guru sedikit memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbicara menggunakan bahasa Prancis. Seharusnya guru dapat mengelola dan mengemas proses pembelajaran yang dapat menarik dan berkesan bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan media yang kurang bervariasi, berinovasi, dan menarik perhatian peserta didik, sehingga pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya penggunaan media yang baru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran

berbicara yang tepat mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis adalah media *Explosion Magic Box*. Media *Explosion Magic Box* merupakan suatu media yang berbentuk kotak atau kubus. Setelah kotak itu dibuka di dalamnya terdapat banyak gambar dan materi yang dapat meningkatkan rasa antusias dalam pembelajaran bahasa Prancis dan juga menarik perhatian peserta didik. Selain itu, media tersebut dapat mempermudah peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang baik serta meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Explosion Magic Box untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPS*”. Penelitian ini akan menggunakan metode *Research and Development* (R&D).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa pasif dalam berbicara bahasa Prancis.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Media yang digunakan oleh guru kurang menarik.
4. Motivasi belajar bahasa Prancis siswa SMA Negeri 3 Klaten cenderung rendah.

C. Batasan Masalah

Peneliti perlu memberikan batasan masalah agar penelitian ini menjadi lebih fokus pada kajiannya. Oleh sebab itu penelitian ini membatasi pada pengembangan dan mengetahui tingkat kelayakan media *Explosion Magic Box* dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPS.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Explosion Magic Box* untuk pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas XI IPS?
2. Bagaimana kelayakan media *Explosion Magic Box* untuk pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas XI IPS?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Mengembangkan media *Explosion Magic Box* untuk keterampilan berbicara siswa kelas XI IPS.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media *Explosion Magic Box* untuk keterampilan berbicara siswa kelas XI IPS.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dipilah menjadi dua bagian, yakni manfaat teoretis dan praktis.

1. Teoretis
 - a. Dapat menjadi bahan kajian dalam membantu kegiatan pembelajaran bahasa Prancis khususnya dalam keterampilan berbicara.
 - b. Dapat menjadi bahan referensi penelitian dalam bidang media pembelajaran bahasa Prancis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat mempermudah dalam pemahaman pembelajaran bahasa Prancis dan melatih keterampilan berbicara.
 - b. Bagi guru bahasa Prancis, hasil penelitian ini dapat digunakan menjadi media atau alat bantu untuk pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.
 - c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan inspirasi bagi sekolah dalam mendukung guru untuk menggunakan media yang variatif sehingga pembelajaran bahasa Prancis semakin meningkat.
 - d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian pada media yang sejenis.

G. Batasan Istilah

1. *Explosion Magic Box* merupakan media yang berbentuk kotak atau kubus yang di dalamnya terdapat berupa gambar dan materi yang ingin disampaikan peneliti yang sesuai dengan silabus.
2. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi atau kata untuk mengekspresikan atau menyampaikan gagasan, perasaan, dan pikiran secara lisan.
3. Kelayakan media adalah penilaian terhadap kualitas dalam aspek materi, media, dan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Telaah Pustaka

1. Pembelajaran Bahasa Asing

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Asing

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) belajar memiliki arti sebagai usaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Sedangkan Iskandarwassid (2016:5) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses tingkah laku pada peserta didik akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya. Arsyad (2014:1) menyatakan bahwa salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar ialah dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Selanjutnya pendapat-pendapat tersebut ditegaskan oleh Hamalik bahwa seseorang telah belajar ialah ketika terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (2011:30). Sedangkan Baharuddin dan Esa (2009:11) menyatakan bahwa belajar adalah proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses ketika tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap.

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang memiliki keterkaitan satu sama lain. Abidin (2012:3) menguraikan pengertian pembelajaran yaitu proses yang secara kreatif menuntun siswa melakukan sejumlah kegiatan sehingga siswa benar-benar membangun pengetahuannya secara mandiri dan berkembang kreativitasnya. Sedangkan Ertikanto (2016:1) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan. Dalam proses belajar, manusia membutuhkan bahasa untuk saling berkomunikasi agar dapat memahami satu sama lain. Pemerolehan bahasa pertama merupakan proses awal manusia belajar bahasa. Brown (2007:6) berpendapat bahwa:

Bahasa adalah keterampilan khusus yang kompleks, berkembang dalam diri anak-anak secara spontan, tanpa usaha sadar atau instruksi formal, dipakai tanpa memahami logika yang mendasarinya, secara kualitatif sama dalam diri setiap orang, dan berbeda dari kecakapan-kecakapan lain yang sifatnya lebih umum dalam hal memproses informasi atau berperilaku cerdas.

Kemudian Hermawan (2011:31) menyatakan bahwa setelah belajar bahasa pertama/ibu, seseorang dapat mempelajari “bahasa kedua” (*al-lughah al-tsaniyah/ second language*) dan “bahasa asing” (*al-lughah al ajnabiyah/ foreign language*). Bahasa asing adalah bahasa yang digunakan oleh seseorang di luar lingkungan masyarakat dalam kelompok atau bangsa. Dengan demikian, pengajaran bahasa asing adalah kegiatan mengajar yang dilakukan secara maksimal oleh seorang guru agar anak didik yang ia ajari bahasa asing tertentu melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga kondusif untuk mencapai tujuan belajar bahasa asing. Ghazali (2000:11-12) menambahkan bahwa:

Pembelajaran bahasa asing merupakan proses mempelajari sebuah bahasa yang dipergunakan sebagai bahasa komunikasi di lingkungan seseorang, akan tetapi bahasa tersebut hanya dipelajari di sekolah dan tidak dipergunakan sebagai alat komunikasi sehari-hari oleh pembelajar.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa asing adalah proses belajar bahasa di luar bahasa kedua dan bahasa ibu yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa asing seseorang agar mampu berkomunikasi dengan baik.

b. Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu akses untuk meraih kesuksesan dalam berbagai bidang dan sangat penting dalam era globalisasi ini. Pembelajaran bahasa asing telah berkembang di Indonesia sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah adalah memberikan tempat untuk belajar bahasa asing di sekolah. Salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah yakni bahasa Prancis.

Tagliante (1994:6) menyatakan bahwa *le Français Langue Étrangère (FLE) peut être aussi la langue dans laquelle un étudiant non francophone suivra ses études*. Maksud pernyataan tersebut ialah bahasa Prancis sebagai bahasa asing memungkinkan juga untuk dipelajari oleh pembelajar yang bukan *francophone*. Bahasa Prancis diajarkan kepada mereka yang tidak menggunakan bahasa Prancis sebagai bahasa ibu untuk tujuan budaya, pekerjaan, maupun pariwisata. Desmons (2005:19) mengemukakan bahwa *l'apprenant de FLE éprouve le besoin d'être rapidement capable de communiquer oralement, ce qui suppose l'acquisition de compétences de compréhension et d'expression*. Maksud ungkapan tersebut ialah pembelajar bahasa Prancis sebagai bahasa asing perlu

untuk mencoba berkomunikasi secara lisan agar memperoleh pemahaman dan keterampilan dengan cepat.

Pembelajaran bahasa Prancis mempunyai enam skala tingkatan kemahiran. Tagliante (1994:3) menyatakan bahwa tingkatan kemahiran bahasa Prancis dalam *Diplôme d'Études en Langue Française* (DELFL) dan *Diplôme d'Approfondi de Langue Française* (DALF) di antaranya sebagai berikut.

- (1) A1: Tingkat Dasar atau Pemula
- (2) A2: Tingkat Menengah
- (3) B1: Tingkat Lanjutan
- (4) B2: Tingkat Mandiri
- (5) C1: Tingkat Mahir
- (6) C2: Tingkat Mahir-Plus

Bahasa Prancis dipelajari di tingkat SMA kelas X, XI, dan XII. Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Klaten, bahasa Prancis diajarkan pada kelas X, XI, dan XII dalam satu angkatan. Terdapat 3 kelas yang hingga sekarang mempelajari bahasa Prancis antara lain XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Pada tahun ajaran 2018/2019 bahasa Prancis diajarkan di kelas XI, yang sebelumnya pada tahun ajaran 2017/2018 sudah diajarkan di kelas X, sehingga materi yang diterima bertahap sesuai silabus yang sudah ditentukan. Berdasarkan silabus dan disesuaikan dengan kurikulum 2013 media ini difokuskan pada teks materi kelas XI tentang “*raconter un événement passé*” serta evaluasi yang mendorong siswa untuk berbicara bahasa Prancis. Kompetensi yang diharapkan pada pembelajaran bahasa Prancis kelas XI yakni peserta didik memiliki kemampuan mengemukakan

pendapat, mengajak/mengundang, menerima dan menolak ajakan, mengucapkan selamat, menceritakan keadaan yang aktual dan faktual serta menceritakan kebiasaan yang dilakukan hingga saat ini, menceritakan kejadian di waktu lampau, membuat pesan singkat dan pengumuman, membuat teks deskriptif, dan mengapresiasi puisi Prancis (Silabus, 2017:3). Durasi pembelajaran dalam setiap pertemuan adalah 100 menit dan dalam satu minggu terdapat dua pertemuan. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa jumlah 73 pertemuan dalam 2 semester yakni sejumlah 7300 menit atau sekitar 121 jam pembelajaran. Hal ini menjadi sebuah tolak ukur bagi siswa agar dapat memiliki kemampuan berbahasa sesuai dengan levelnya. Dapat dilihat dari segi durasi pertemuan dan materi yang dipelajari, umumnya berada pada level A2 atau tingkat menengah.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahasa Prancis adalah salah satu bahasa asing yang dapat dipelajari oleh seseorang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi secara lisan maupun tulisan agar memperoleh pemahaman yang baik dan benar di SMA.

2. Berbicara sebagai Keterampilan Berbahasa

a. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara (*expression orale*) adalah keterampilan kedua yang dipelajari oleh siswa. Nurgiantoro (2012:399) menyatakan bahwa berbicara adalah suatu aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan berbahasa setelah mendengarkan berdasarkan bunyi-bunyi (bahasa) yang didengarnya itulah kemudian manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya mampu untuk bicara. Selanjutnya Nurgiantoro menambahkan bahwa:

Untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa secara baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosakata yang bersangkutan. Di samping itu, diperlukan juga penguasaan masalah dan atau gagasan yang akan disampaikan. Serta kemampuan memahami bahasa lawan bicara. Namun terkadang siswa enggan untuk berpendapat karena kurang percaya diri, gugup atau malu.

Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, perasaan, kebutuhan, dan keinginan kepada orang lain, pernyataan tersebut ditegaskan oleh Iskandarwassid (2016:241). Sementara itu, Tarigan (2015:3) mengemukakan bahwa berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dipelajari guna mengkspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan atau ide secara lisan.

b. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Berbahasa

Dalam keterampilan berbicara, terdapat tujuan pembelajaran yang terbagi dalam beberapa tingkatan. Iskandarwassid (2016:286) membaginya dalam tiga tingkat yakni untuk tingkat pemula, tingkat menengah, dan tingkat lanjut.

Untuk tingkat pemula, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dirumuskan bahwa peserta didik dapat: melafalkan bunyi-bunyi bahasa, menyampaikan informasi, menyatakan setuju atau tidak setuju, menjelaskan

identitas diri, menceritakan kembali hasil simakan atau bacaan, menyatakan ungkapan rasa hormat, dan bermain peran.

Untuk tingkat menengah, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dapat dirumuskan bahwa peserta didik dapat: menyampaikan informasi, berpartisipasi dalam percakapan, menjelaskan identitas diri, menceritakan kembali hasil simakan atau bacaan, melakukan wawancara, bermain peran, dan menyampaikan gagasan dalam diskusi atau pidato.

Untuk tingkat yang paling tinggi, yaitu tingkat lanjut, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara tingkat lanjut dapat dirumuskan bahwa peserta didik dapat: menyampaikan informasi, berpartisipasi dalam percakapan, menjelaskan identitas diri, menceritakan kembali hasil simakan atau hasil bacaan, berpartisipasi dalam wawancara, bermain peran, dan menyampaikan gagasan dalam diskusi, pidato atau debat.

Sedangkan Tarigan (2015:16) menegaskan tiga tujuan utama dalam keterampilan berbicara, yakni:

- (1) memberikan dan melaporkan (*to inform*).
- (2) menjamu dan menghibur (*to entertain*).
- (3) membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan (*to persuade*).

c. Teknik-teknik Pembelajaran keterampilan Berbicara

Terdapat teknik pembelajaran yang terbagi dalam beberapa tingkatan. Iskandarwassid (2016:287) membaginya dalam tiga tingkat yakni untuk tingkat pemula, tingkat menengah, dan tingkat lanjut.

Untuk tingkat pemula, teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: ulang ucap, lihat ucap, permainan kartu kata, wawancara, permainan memori, reka cerita gambar, biografi, manajemen kelas, bermain peran, permainan telepon, dan permainan alfabet.

Untuk tingkat menengah, teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: dramatisasi, elaborasi, reka cerita gambar, biografi, permainan memori, wawancara, permainan kartu kelas, dikusi, permainan telepon, percakapan satu pihak, pidato pendek, parafrasa, melanjutkan cerita, dan permainan alfabet.

Untuk tingkat yang paling tinggi yaitu tingkat lanjut, teknik-teknik pembelajaran keterampilan berbicara yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: dramatisasi, elaborasi, reka cerita gambar, biografi, bermain memori, berdiskusi, wawancara, pidato, melanjutkan cerita, *talk show*, parafrasa, dan debat.

3. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Suryani (2018:4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Wati (2016:3) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan

alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Kustandi dan Bambang (2013:8) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media diantaranya adalah: Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan *Association of Education and Communication Technology* (AECT) di Amerika dalam Sanaky (2013:3) bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pernyataan tersebut senada dengan pendapat Munadi (2008:5) yang menyatakan bahwa media merupakan sumber belajar selain guru yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sebagai perantara komunikasi antara guru dengan siswa yang berfungsi sebagai penyalur pesan ajar dan memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Sanaky (2013:4) berpendapat bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
- d. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran

c. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan menurut Hamalik (2011:67), yaitu:

1. Mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
5. Mempertinggi mutu pendidikan.

Sementara itu, Wati (2016:10) menyatakan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran antara lain:

1) Atensi

Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi

pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang tidak disenangi oleh mereka, sehingga mereka tidak memperhatikan. Media pembelajaran yang ditampilkan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi semakin besar.

2) Afektif

Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat mengunggah emosi dan sikap siswa.

3) Kognitif

Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.

4) Kompensatoris

Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian. Media pembelajaran memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingatnya kembali.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik dalam (Suryani, 2018:14) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- b. Menarik perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- d. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- f. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan Wati (2016:12) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran dibagi ke dalam dua bagian yaitu manfaat umum dan manfaat praktis. Untuk mengetahui ulasan tersebut, dapat dilihat melalui ulasan sebagai berikut.

1. Manfaat Umum

- a. Lebih Menarik

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

b. Materi Jelas

Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa juga memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

c. Tidak Mudah Bosan

Metode yang dipakai dalam proses belajar-mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal dari penuturan seorang guru.

d. Siswa Lebih Aktif

Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Sebab, siswa tidak hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga aktif dalam sebuah kegiatan, seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan lain sebagainya.

2. Manfaat Praktis

a. Meningkatkan Proses Belajar

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

b. Memotivasi Siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa. Sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.

c. Merangsang Kepekaan

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Untuk bagian ini, ada beberapa penjelasan terkait yang perlu diketahui. Penjelasan yang dimaksud tersebut di antaranya adalah sebagai berikut.

- (1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.
- (2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
- (3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, dan secara verbal.
- (4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer.
- (5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan, dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

d. Terjadi Interaksi Langsung

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

e. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran, tentu ada beberapa prinsip yang digunakan sesuai dengan medianya. Wati (2016:17) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dengan tujuan yang jelas. Suatu media pembelajaran dipilih untuk menyampaikan materi dengan tepat sesuai kebutuhan.

b. Objektivitas Media Pembelajaran

Memilih media pembelajaran harus secara objektif. Pemilihan media harus benar-benar didasari dengan pertimbangan yang matang, karena hal tersebut akan digunakan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.

c. Memahami Kelebihan Setiap Media Pembelajaran

Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, haruslah dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan media untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.

d. Memahami Karakteristik Setiap Media Pembelajaran

Untuk memilih media yang tepat, seorang guru hendaknya mengenal ciri-ciri dari masing-masing media yang ada. Hal tersebut cukup menentukan dalam membentuk efektivitas kegiatan belajar mengajar.

e. Syarat Memilih Media Pembelajaran

Media merupakan bagian yang menyatu dalam proses pembelajaran. Pemilihan media haruslah disesuaikan dengan metode mengajar dan materi pembelajaran. Syarat-syarat dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 2) Memilih media harus disesuaikan dengan ketersediaan bahan medianya.
- 3) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan biaya pengadaan.
- 4) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan mutu dan teknik.
- 5) Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran, yaitu tingkat pengetahuan siswa, bahan siswa, dan jumlah siswa yang belajar.
- 6) Untuk memilih media yang tepat, seorang guru harus mengenal ciri-ciri dari setiap media pembelajaran.
- 7) Media harus berorientasi pada siswa yang belajar untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- 8) Media pembelajaran harus mempertimbangkan biaya pengadaan, ketersediaan bahan media, mutu media, dan lingkungan fisik tempat siswa belajar.

f. Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media Pembelajaran

Faktor yang mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dipakai sebagai dasar kegiatan pemilihan tersebut di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Karakteristik siswa.
- 3) Jenis rangsangan belajar yang dikehendaki.
- 4) Keadaan latar atau lingkungan.
- 5) Luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

f. Media Berbasis Visual

a. Karakteristik Media Visual

Media visual yang ditampilkan haruslah memperhatikan elemen yang mendasarinya. Wati (2016:22) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual memiliki beberapa karakteristik yakni sebagai berikut.

(1) Memberikan pengalaman visual

Bahan visual dalam konsep media pembelajaran visual merupakan setiap gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata pada siswa. Bahan visual ditampilkan dengan tujuan memperjelas konsep abstrak, mengembangkan pengetahuan, dan membantu kegiatan siswa.

(2) Menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi

Media visual memerlukan dan pengorganisasian terhadap materi pembelajaran, kemudian merencanakannya, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi, atau situasi.

(3) Menonjolkan unsur-unsur pesan dalam visual

Guru harus menonjolkan unsur-unsur pesan dengan unsur-unsur latar belakang. Dengan begitu, akan mempermudah siswa dalam menangkap materi pembelajaran, mengolahnya, dan menyimpannya dalam ingatan.

Sedangkan Suryani (2018:51) menyebutkan bahwa media pembelajaran yang berbasis visual memiliki karakteristik sebagai berikut.

- (1) Visual diamati berdasarkan ruang.
- (2) Visual juga menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif.
- (3) Visual juga ditampilkan statis.
- (4) Presepsi visual digunakan sebagai acuan prinsip-prinsip kebahasaan media berbasis teks.
- (5) Media visual juga berbasis pada siswa.
- (6) Informasi dapat ditata ulang dan diatur oleh pemakai.

b. Unsur Media Visual

Sipahelut dan Sunaryo dalam Kustandi (2013:98) berpendapat bahwa media berbasis visual memiliki beberapa unsur di antaranya sebagai berikut.

- 1) Garis, merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu, atau dapat pula berupa dua buah titik yang dihubungkan.

- 2) Bidang/Bentuk, merupakan unsur rupa yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sedangkan bentuk memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau dengan kata lain, bidang bersifat pipih, sedangkan bentuk memiliki isi atau volume.
- 3) Tekstur, merupakan sifat permukaan sebuah benda. Sifat permukaan dapat berkesan halus, kasar, kusam, mengkilap, licin, berpori, dan sebagainya.
- 4) Warna, secara teori warna dapat dipelajari melalui dua pendekatan, yaitu teori warna berdasarkan cahaya (dipelopori Isaac Newton) dan teori warna berdasarkan pigmen warna (Goethe). Beberapa istilah yang perlu diketahui dalam teori warna pigmen diantaranya; (1) warna primer, yakni warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru. (2) warna sekunder, yaitu warna yang diperoleh dari campuran kedua warna primer, misalnya warna ungu, oranye (jingga), dan hijau. (3) warna tersier, yakni warna yang merupakan hasil percampuran kedua warna sekunder. (4) warna analogus, yaitu deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya deretan warna ungu menuju warna merah. (5) warna komplementer, yakni warna yang kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya, kuning dengan ungu, merah dengan hijau.

- 5) Gelap Terang, berfungsi untuk menggambarkan benda menjadi berkesan tiga dimensi, menyatakan kesan ruang kedalaman, dan memberi perbedaan (kontras).
- 6) Ruang (kedalaman), ruang dalam media tiga dimensi dapat dirasakan langsung oleh pengamat seperti halnya ruangan dalam rumah, ruang kelas, dan sebagainya.
- 7) Komposisi, komposisi ialah susunan unsur-unsur yang dapat memancarkan kesan keterpaduan, irama, dan keseimbangan dalam suatu media grafis sehingga karya itu terasa lebih utuh, jelas, dan memikat. Pada komposisi ada beberapa prinsip visual di antaranya adalah:
 - a. Kesatuan (*Unity*): merupakan paduan unsur-unsur visual yang antara unsur satu dengan yang lain saling menunjukkan adanya hubungan atau keterkaitan.
 - b. Keseimbangan (*Balance*): merupakan prinsip pengaturan unsur visual dengan memperhatikan bobot visual yang tidak berat sebelah atau timpang, agar terlihat nyaman bagi orang yang melihatnya.
 - c. Keserasian (*Harmony*): merupakan perpaduan unsur visual yang selaras atau hubungan yang tidak bertentangan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya.
 - d. Irama (*Rhythm*): pengulangan unsur-unsur visual dalam sebuah tatanan akan menimbulkan kesan gerak bagi orang yang melihatnya.

- e. Kesebandingan (*Proportion*): merupakan perbandingan ukuran unsur-unsurnya, baik perbandingan antar bagian maupun antara bagian terhadap keseluruhan.
- f. Fokus Perhatian (*Cetre of Interest*): fokus perhatian sering disebut juga dengan dominasi. Terdapat satu bagian yang mencuri perhatian pengamat agar pesan utama sebuah grafis menjadi jelas terlihat dengan membuat aksentuasi bentuk yang seragam, perbedaan ukuran, perbedaan warna, dan lain sebagainya.

g. Variasi Penggunaan Media

Dilihat dari variasi penggunaannya, media dapat digunakan baik secara perorangan, kelompok atau siswa dalam jumlah yang sangat banyak (masal). Pendapat tersebut dikemukakan oleh Daryanto (2016:211) adalah sebagai berikut.

- a. Media dapat digunakan perorangan

Media dapat digunakan oleh seseorang sendirian saja atau istilahnya *individual learning*, banyak media yang memang dirancang untuk digunakan secara perseorangan.

- b. Media dapat digunakan secara berkelompok

Pembelajaran dapat berlangsung dengan jumlah siswa yang cukup banyak (*big group*) atau bersifat kelompok. Kelompok itu dapat berupa kelompok kecil dengan anggota 2 sampai 8 orang. Atau berupa kelompok besar yang beranggotakan 9 sampai dengan 40 orang.

c. Media yang digunakan secara masal

Orang yang jumlahnya puluhan, ratusan, bahkan ribuan dapat menggunakan media tersebut secara bersama-sama. Media yang dirancang seperti ini biasanya disiarkan melalui pemancar, seperti radio, televisi, atau digunakan dalam ruang yang besar seperti film 35mm.

4. Media *Explosion Magic Box*

a. Pengertian Media *Explosion Magic Box*

Explosion Magic Box adalah media grafis berjenis visual. Sebagaimana namanya, *Explosion Magic Box* merepresentasikan ledakan (*explosion*). Nasriya (2018:25) mengungkapkan bahwa *Explosion Magic Box* merupakan media yang berbentuk kotak, ketika kotak tersebut dibuka, keempat sisi dari kotak tersebut akan membentuk jaring-jaring kotak dan memunculkan tulisan atau gambar menurut tema. RA (2016:6) mengungkapkan jika kita membuka *box* tersebut maka akan terlihat susunan bagian-bagian *box* yang mekar, bersusun sehingga terlihat sangat indah dan menarik apalagi saat dihiasi komponen berupa gambar, tulisan, hiasan, *box* kecil, dan yang lainnya.

Video-video mengenai *Explosion Magic Box* dapat dijumpai di *youtube*, media tersebut jarang dikembangkan sebagai media pembelajaran. *Explosion Magic Box* biasanya digunakan sebagai kado untuk ulang tahun, hari ibu, perpisahan, dan lain-lain. Namun peneliti memanfaatkannya sebagai salah satu media yang dapat membuat siswa memiliki motivasi dalam proses pembelajaran. Fungsi utamanya adalah untuk menyimpan gambar, namun dapat juga diisi dengan tulisan, gambar, dan berbagai macam lainnya. Cara

membuatnya relatif mudah dan tidak butuh waktu lama. Hanya butuh membuat pola, memotong dengan gunting, dan menempel menggunakan isolasi atau lem kayu.

b. Karakteristik Media *Explosion Magic Box*

Proses pembuatan dengan tangan menjadikan *box* ini unik karena dapat berbeda dari *box* yang lain. *Explosion Magic Box* dapat berbeda satu sama lain bergantung kreativitas dan konsep yang akan disajikan.

Karakteristik *Explosion Magic Box* yakni terbuat dari kertas tebal, berbentuk kotak, memiliki empat sisi. *Explosion Magic Box* adalah media yang dapat menarik perhatian siswa karena memperlihatkan *magic* yang ada di dalam kotak tersebut. RA (2016:14) menjelaskan bahwa alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan *box* cantik ini terdiri dari karton dupleks, karton *hard board* nomor 30, karton warna, kertas kado, *cutter*, gunting, lem kayu, *cutting matte*, dan mistar besi. RA menambahkan bahwa terdapat beberapa pola dasar dalam pembuatannya yang terdiri dari pola bentuk segi empat, pola bentuk segi enam, dan pola bentuk segi delapan (2016:118-121). Namun, dalam proses pembuatan media ini peneliti menggunakan pola bentuk segi empat. Hal tersebut berdasarkan kemudahan pembuatan dan penggunaan media untuk dikelola dengan baik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Explosion Magic Box*

Media pembelajaran *Explosion Magic Box* memiliki kelebihan dibanding media lain:

- (1) Meningkatkan rasa ingin tahu dengan cara mengisi konten kotak tersebut dan perasaan terkejut ketika membukanya.
- (2) Adanya gambar dan tulisan menarik yang dapat dibuka dan ditarik serta dapat memberi ketertarikan dalam kotak tersebut.
- (3) Dapat diisi dengan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan sesuai kebutuhan.

Namun, kekurangan dari *Explosion Magic Box* sebagai media pembelajaran yakni keanekaragaman proses pembuatan, masing-masing media pembelajaran mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda yang membutuhkan ide, kemampuan, dan kreativitas.

B. Penelitian Relevan

1. Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Explosion History Box pada Materi Masuknya Bangsa Eropa ke Indonesia Kelas X SMK Negeri 7 Malang*”. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa jurusan Sejarah Universitas Malang yang bernama Febriana pada tahun 2018. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media “*Explosion History Box*” untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kelayakan dan keefektifan produk media pembelajaran *explosion history box* apabila digunakan sebagai

media pembelajaran, (2) keefektivan produk media pembelajaran *explosion history box* apabila digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Febriana menggunakan prosedur pengembangan yang digunakan oleh Sugiyono. Analisis dalam penelitian ini menggunakan angket. Hasil penelitian ini adalah (1) hasil validasi oleh ahli media mendapat presentase sebesar 77% dan validasi materi sebesar 95%. Sedangkan pada uji coba kelompok kecil mendapat 87% dan uji coba kelompok besar 88%, (2) pada pengukuran motivasi 49% sebelum pemakaian produk, dan 77% setelah pemakaian produk. Sehingga dapat disimpulkan media dalam penelitian ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Skripsi yang berjudul “*The Development of Explosion Box as Learning Media for Teaching Components of Ecosystem at 5th Grade MI Perwanida Blitar*” oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Malang Maulana Malik Ibrahim yang bernama Tsalats Zaidatul Nasriya pada tahun 2018. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Explosion Box* yang dikembangkan efektif dan masuk dalam kategori sangat valid, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dengan dibuktikan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai rata-rata: 1) sebelum menggunakan produk sebesar 70,3, 2) setelah menggunakan produk sebesar 85,9. Adapun hasil melalui validasi ahli materi sebesar 93,3% dan ahli desain sebesar 90%.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua penelitian tersebut mempunyai nilai relevansi yang sama, sehingga dapat dijadikannya acuan dalam penelitian ini.

C. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar terjadi dikarenakan kebutuhan ilmu pengetahuan yang diberikan dari seorang guru kepada peserta didiknya. Proses pembelajaran dikatakan berhasil atau tercapai apabila tujuan pembelajarannya pun mampu dicapai. Keberhasilan pada tujuan pembelajaran, diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang inovatif dan mendukung kelancaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat memberikan motivasi dan daya tarik peserta didik. Dengan media pembelajaran materi dapat tersampaikan dengan lebih efektif, mampu membantu guru berinteraksi dengan peserta didik sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan. Peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan.

Dalam observasi di SMA Negeri 3 Klaten, peneliti menemukan beberapa permasalahan di antaranya dalam pembelajaran bahasa Prancis yakni guru tidak memberikan media pembelajaran yang membuat peserta didik dapat tertarik dan fokus dalam pembelajaran berlangsung. Guru hanya menggunakan media *power point* untuk mengajar di kelas. Pada proses mengajar berlangsung, kreativitas dan inovasi kurang dimaksimalkan. Hal tersebut menyebabkan motivasi belajar peserta didik dalam bahasa Prancis cenderung rendah. Peserta didik seringkali merasa kurang memahami materi yang

disampaikan. Pemahaman yang kurang akan menimbulkan ketidaktuntasan yang tidak tercapai. Oleh karena itu, media sangat penting dalam proses pembelajaran.

Bahasa Prancis sebagai bahasa asing yang dipelajari peserta didik di SMA masih dianggap sulit untuk dipahami. Menurut mereka, penulisan dan pelafalan bahasa Prancis sangatlah berbeda sehingga peserta didik sulit untuk mengucapkan berbahasa Prancis. Namun, guru tidak memaksimalkan peserta didik dalam keterampilan berbicara. Guru hanya memaksimalkan keterampilan penulisan saja. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Media *Explosion Magic Box* merupakan media pembelajaran yang menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi. Media *Explosion Magic Box* ini mampu memberikan motivasi belajar, perhatian, dan minat pada peserta didik dalam pembelajaran bahasa Prancis. Selain itu, peserta didik mampu memahami materi dengan adanya media *Explosion Magic Box*.

BAB III

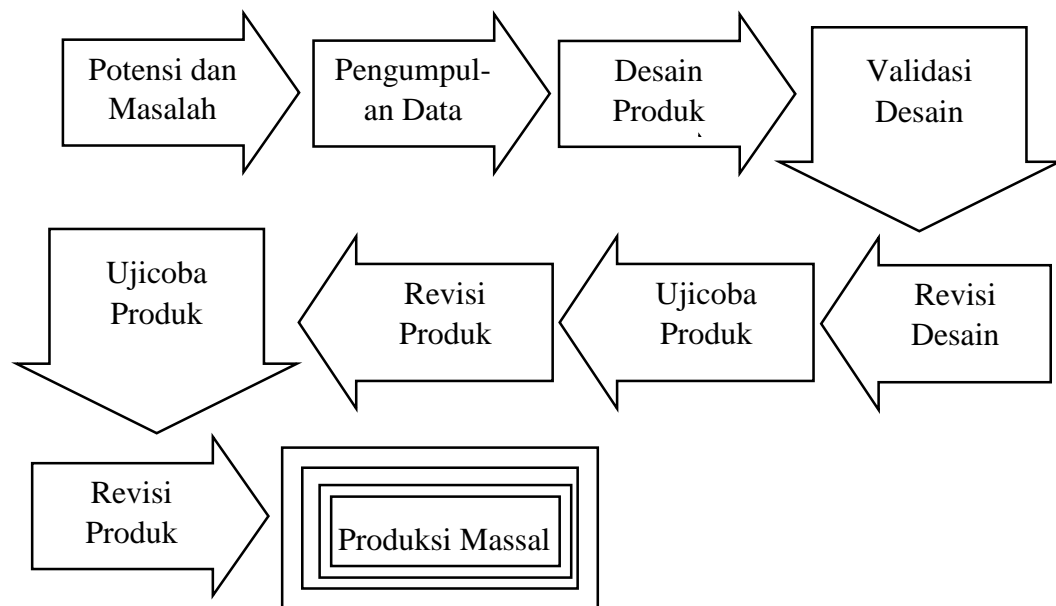
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yakni penelitian yang berorientasi pada suatu pengembangan atau penyempurnaan produk yang dapat dipertanggungjawabkan. Setyosari (2016:275) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan produk, desain, dan proses penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain bahan ajar dan desain produk. Sugiyono (2016:407) mengemukakan bahwa metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam hal ini, peneliti bermaksud untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis visual keterampilan berbicara untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

B. Prosedur Penelitian

Dalam mengembangkan atau menghasilkan suatu produk diperlukan prosedur tertentu. Sugiyono (2016:298) mengungkapkan bahwa terdapat 10 langkah dalam menghasilkan suatu produk yang terdiri dari sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian dan Pengembangan (Sugiyono, 2016:298)

Berdasarkan bagan tersebut Sugiyono menyatakan bahwa terdapat 10 langkah dalam pengembangan suatu produk. Namun, peneliti hanya menggunakan 6 langkah karena penelitian ini digunakan dalam skala kecil. Langkah-langkah tersebut yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan ujicoba produk.

1. Potensi dan Masalah

Analisis potensi dan masalah yaitu langkah pertama yang dilakukan sebelum membuat media atau produk. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi potensi yang dimiliki siswa maupun masalah dalam ketidaksesuaian dengan kondisi yang diharapkan. Peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 3 Klaten untuk mengamati kondisi saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap kedua, peneliti mengumpulkan berbagai data atau informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk. Pengumpulan data atau informasi terkait hasil observasi dan *review* pustaka yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman secara teoritis sehingga terjaminnya produk yang dikembangkan berlandaskan teori yang kukuh dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, peneliti bersama dengan guru menentukan materi ajar yang sesuai dengan silabus.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data atau informasi dari teori maupun referensi, langkah selanjutnya yaitu peneliti merancang produk yang akan dikembangkan dalam bentuk *story board*. Peneliti menentukan bahan dan ukuran yang ideal serta isi konten dari media tersebut. Hasil akhir dari tahap ini adalah berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya.

4. Validasi Desain

Langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai atau menguji suatu produk sebelum diujicobakan sehingga media menjadi lebih efektif. Validasi desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk dan divalidasi oleh para ahli, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya direvisi atau diperbaiki sesuai hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

6. Ujicoba Produk

Setelah produk direvisi atau diperbaiki, maka langkah selanjutnya adalah peneliti dapat melakukan ujicoba produk untuk mengetahui kelayakan produk. Ujicoba produk dilakukan pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Klaten.

C. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPS 2 SMA 3 Klaten yang terletak di jalan Mayor Sunaryo, Jonggrangan, Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 55713. Pada perkembangannya produk ini akan bisa digunakan oleh semua siswa SMA secara keseluruhan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pertama adalah mengumpulkan data hasil observasi. Observasi dilakukan saat berlangsungnya kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) berlangsung. Hasil observasi tersebut dicatat dalam lembar observasi. Hal tersebut merupakan sebuah data yang mampu menjadikan sebuah alasan yang kuat dalam sebuah penelitian ini. Selanjutnya, pengumpulan data pada penelitian ini yakni

menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner atau angket tersebut bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan konten media maupun materi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah *non test* berupa angket, lembar penilaian ahli materi, lembar penilaian ahli media, dan angket respon guru serta siswa untuk mengevaluasi media pembelajaran *Explosion Magic Box* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPS. Pengumpulan data berupa angket menggunakan skala pengukuran *likert* yang bertujuan untuk mengukur pendapat dan persepsi seseorang tentang produk yang akan dikembangkan. Dalam penggunaan *skala likert*, Sugiyono (2016:134) berpendapat bahwa terdapat 5 alternatif jawaban yakni: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik dengan skor 5, baik diberi skor 4, cukup mendapat skor 3, kurang dengan skor 2, dan sangat kurang diberi skor 1.

a. Angket untuk Ahli Materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk yang ditinjau dari aspek pembelajaran. Dalam aspek pembelajaran, peneliti membutuhkan kriteria yang mencakup aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotorik. Dalam aspek-aspek tersebut sejalan dengan kriteria penilaian dari Wahono (2006:1). Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dengan aspek dan kriteria

mengadaptasi dari Wahono yang meliputi aspek-aspek tersebut. Berikut aspek penilaian media oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Aspek Penilaian Media oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Nomor Pernyataan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	1,2,3
2	Interaktivitas siswa dengan media	4
3	Aktualitas	5
4	Kelengkapan dan kualitas bahan	6,7,8,9,10,11,12,13
5	Kemudahan untuk dipahami	14,15
6	Pemberian motivasi belajar	16,17
7	Ketepatan evaluasi	18,19
8	Pemberian umpan balik	20

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006:1)

b. Angket untuk Ahli Media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk yang ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Aspek rekayasa media mencakup baik tidaknya media tersebut. Media yang baik adalah media yang memenuhi parameter-parameter berdasarkan ilmu rekayasa media seperti keefektifan, efisiensi, dan *maintainable*. Sedangkan aspek komunikasi visual merupakan salah satu aspek pembuatan media. Peneliti membutuhkan kriteria yang mengkombinasikan seni, tipografi, gambar, desain, dan warna dalam penyampaian. Kriteria-kriteria tersebut senada dengan Wahono (2006:1), maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dengan aspek dan

kriteria mengadaptasi dari Wahono. Berikut aspek penilaian media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media

No.	Aspek	Nomor Pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1	Keefektifan dan keefisienan	1,2
2	Reliabilitas	3
3	<i>Maintainable</i>	4
4	Tingkat keawetan	5
5	Ketepatan memilih media	6
6	Kejelasan penggunaan media	7
7	Reusabilitas	8
Aspek Komunikasi Visual		
8	Komunikatif	9
9	Kreatif dan inovatif	10
10	Tipografi (huruf dan susunannya)	11,12,13
11	Gambar	14,15,16,17
12	Tata letak	18
13	Ukuran	19
14	Warna	20,21
15	Desain	22,23,24,25

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006:1)

c. Angket untuk Guru dan Siswa

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa tanggapan guru dan siswa terhadap media yang digunakan meliputi kualitas produk. Peneliti mengkombinasikan aspek dan kriteria dari aspek pembelajaran, aspek

rekayasa media, dan aspek komunikasi. Berikut aspek penilaian media oleh siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Aspek Penilaian Media oleh Guru dan Siswa

No.	Aspek	Nomor Pernyataan
Aspek Rekayasa Media		
1	Keefektifan dan keefesienan	1,2
2	Reliabilitas	3
3	<i>Maintainable</i>	4
Aspek Komunikasi Visual		
4	Komunikatif	5
5	Kreatif dan inovatif	6
6	Tampilan umum (visualisasi)	7
7	Pemilihan gambar, warna, tata letak, ukuran, dan tipografi	8, 9,10,11,12
8	Kerapian dan kemenarikan desain	13,14
Aspek Pembelajaran		
9	Kesesuaian dengan materi	15
10	Interaktivitas	16
11	Penumbuhan motivasi belajar	17
12	Aktualitas	18
13	Bahasa soal yang mudah dipahami	19
14	Kejelasan uraian soal	20

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Wahono, 2006:1)

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengolahan data dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori dan membuat kesimpulan dari penelitian tersebut. Teknik menganalisis data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan tanggapan siswa untuk memperbaiki media. Data kuantitatif didapat dari jawaban angket yang kemudian jawaban dikonversikan ke dalam data kualitatif dengan cara memberi skor menggunakan *skala likert* untuk menilai kelayakan media pembelajaran dengan uraian sebagai berikut;

Tabel 4. Nilai Kualitas Materi dan Media

Kriteria Kualitatif	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Widoyoko (2009:242)

Tabel 5. Nilai Tanggapan Siswa

Kriteria Kualitatif	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto (2013:272)

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media. Berikut merupakan pembagian rentang kategori kelayakan media.

Tabel 6. Kriteria Kelayakan Media

Persentase Kelayakan	Kategori	Keterangan
81,25% - 100%	Sangat Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
62,5% - 81,25%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
43,75% - 62,5%	Cukup Layak	Dapat digunakan dengan revisi besar
25% - 43,75%	Tidak Layak	Belum dapat digunakan

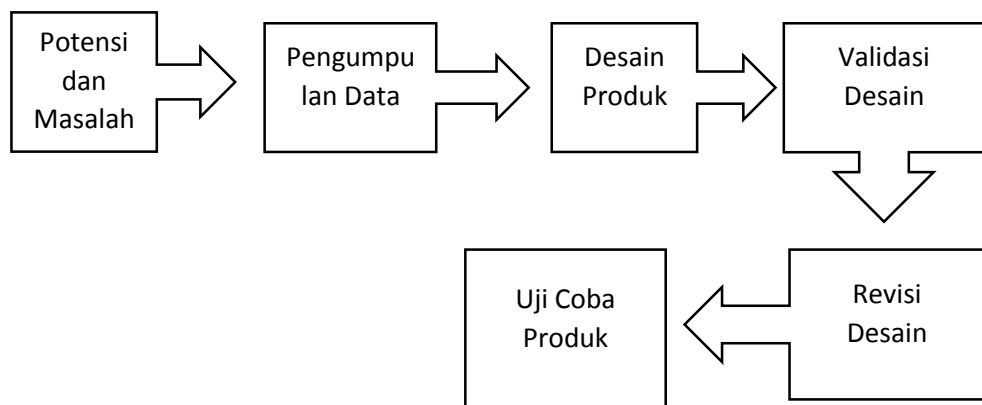
Sumber: Sudjana (2005:47)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran “*Explosion Magic Box*” dengan balutan kotak cantik untuk keterampilan berbicara (*Expression Orale*). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi teori dari Sugiyono (2016:409) yang menyebutkan bahwa terdapat 10 langkah, namun peneliti menggunakan 6 langkah, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk. Langkah-langkah yang telah digunakan peneliti tersebut dapat dilihat pada alur penelitian berikut ini:



Gambar 2. Alur Penelitian R&D (Sugiyono, 2016:298)

1. Analisis dan Potensi Masalah

Langkah pertama kali yang harus dilakukan peneliti sebelum mengembangkan media adalah mengidentifikasi potensi dan masalah. Informasi terkait potensi dan masalah dilakukan pada tahap observasi.

Observasi berlangsung pada saat berjalannya proses pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Klaten.

a. Analisis Potensi

Pada tahap ini peneliti membagi menjadi dua jenis, yaitu analisis potensi di sekolah dan potensi pada media pembelajaran. Pada jenis analisis potensi di sekolah, siswa kelas XI IPS memiliki potensi untuk aktif mengungkapkan pendapat. Selain itu, mampu menunjukkan kemampuan kelancaran berbahasa Prancis di depan kelas dan berani untuk mengajukan pertanyaan jika tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya 31 dari 35 siswa menanggapi setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa berani dan percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya. Selain itu, ditunjukkan dengan adanya 28 dari 35 siswa mampu berbicara dengan kejelasan dan kelancaran dalam mengucapkan kata atau kalimat dalam bahasa Prancis. Potensi-potensi tersebut dapat teridentifikasi pada saat peneliti melaksanakan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMA Negeri 3 Klaten. Oleh karena itu, potensi-potensi inilah yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran *Explosion Magic Box* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis.

Kedua, jenis analisis potensi pada media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti pada dasarnya terbuat dari bahan karton, kertas jenis ivory 230, dan berbagai macam kertas kado yang mudah didapatkan. Alat yang digunakan dalam pembuatan produk ini

mudah ditemukan, seperti; gunting, lem tembak, dan mistar besi. Selain itu, guru juga mampu membuat *Magic Box* karena teknik dasar pembuatannya sangat mudah. Hal ini bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengembangkan media. Selanjutnya, jika dilihat pada aspek tujuan, media pembelajaran *Explosion Magic Box* merupakan media yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Penyajian materi yang sangat kreatif dan inovatif dalam media pembelajaran bahasa Prancis serta *Explosion Magic Box* merupakan variasi media pembelajaran yang baru.

b. Analisis Masalah

Pada saat kegiatan observasi, peneliti menemukan berbagai permasalahan yang terdapat pada saat pembelajaran di SMA Negeri 3 Klaten. Permasalahan tersebut yakni materi-materi yang diberikan oleh guru kepada siswa belum mampu meningkatkan keterampilan berbicara. Guru lebih memfokuskan pada pemahaman teks dan keterampilan menulis. Hal tersebut mengakibatkan minimnya keaktifan siswa untuk mengungkapkan pendapat. Permasalahan lain yakni terjadinya kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut disebabkan dengan keterbatasan media yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan *power point* dengan tampilan yang sederhana dan membuat siswa tidak tertarik pada pembelajaran. Peneliti menyadari bahwa media tersebut tidak menjadi sebuah masalah, jika media tersebut digunakan dengan baik dan benar.

2. Pengumpulan Data

Setelah diperoleh hasil analisis potensi masalah, peneliti mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Pengumpulan data atau informasi yang berupa hasil *review* pustaka, informasi kompetensi dasar, serta informasi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran.

a. Hasil *Review* Pustaka

Pada tahap ini peneliti menggunakan ukuran yang dikemukakan oleh Nasriya (2018:34) bahwa ukuran *box* ideal yaitu 15cm x 15cm. Peneliti juga menemukan unsur dalam media visual. Sipahelut dan Sunaryo dalam Kustandi (2013:98) menyebutkan bahwa terdapat tujuh unsur dalam mengembangkan media visual yaitu garis, bidang/bentuk, tekstur, warna, gelap terang, ruang, dan komposisi. Terdapat tiga bentuk pola dasar untuk *Magic Box*, yaitu pola bentuk segiempat, pola bentuk segienam, dan pola bentuk segidelapan RA (2016:118). Peneliti memilih untuk menggunakan pola segiempat karena dengan pola tersebut media akan lebih mudah untuk dilihat dan digunakan. RA pun menjelaskan bahwa bahan dasar yang digunakan untuk membuat produk ini yaitu karton *hard board* nomor 30 (2016:16). Karton tersebut dapat menghasilkan kualitas produk yang baik, mudah digunakan, dan tidak mudah rusak.

b. Informasi Mengenai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Materi

Setelah melakukan *review* pustaka, peneliti dan guru bahasa Prancis menentukan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran berdasarkan silabus 2013 yakni *raconter un événement passé*. Berikut hasil identifikasi Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Materi Pembelajaran dan Indikator yang sesuai dengan keterampilan berbicara.

Tabel 7. Hasil Identifikasi SK, KD, Materi Pembelajaran, Indikator.

Kompetensi	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator
Expression Orale	Peserta didik mampu menceritakan kejadian di waktu lampau.	Menerapkan, mencontohkan, dan menyusun tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un événement passé</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.	<i>Raconter un événement passé</i>	Siswa mampu memahami dan mengekspresikan tindak tutur yang berkaitan dengan materi (<i>raconter un événement passé</i>). Siswa mampu menceritakan pengalaman liburannya di waktu lampau dalam bahasa Prancis dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar.

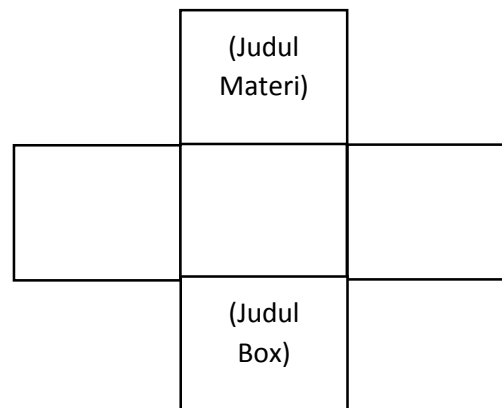
Susunan sistematika materi diawali dengan penyajian teks mengenai *passé composé*, *grammaire* atau tata bahasa, kosakata serta latihan. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Distribusi Materi

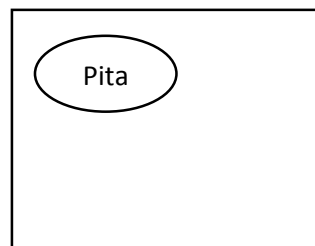
Pembelajaran	Materi	Sumber
<i>Texte</i>	a. Konjugasi <i>passé composé</i> b. <i>Texte</i> mengenai <i>parler des vacances</i>	a. Gramatika Bahasa Prancis (Ruslan, 2006:141) b. Pintar Bahasa Prancis dalam Sekejap (Pratikto, 2009:143) c. Bahasa Prancis <i>Salut, ça va?</i> 2 (Anne, 2018:130-131)
<i>Grammaire</i>	a. Kata kerja kala <i>passé composé</i>	a. Gramatika Bahasa Prancis (Ruslan, 2006:141) b. <i>Écho 1</i> (Girardet, dkk: 2008, 32)
<i>Exercice</i>	a. Latihan mengenai <i>parler des vacances</i> b. Latihan untuk soal perminan <i>Avancer Et Recueeler (AER)</i>	a. <i>French is Fun</i> (Darmawangsa: 2016, 240)

3. Desain Produk

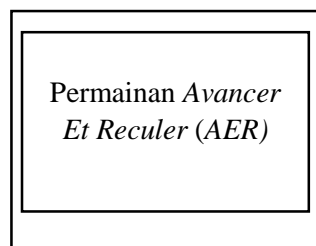
Pada tahap ini yakni penyusunan tampilan desain *Explosion Magic Box* dengan membuat *story board* sebagai penggambaran awal pembuatan media tersebut. Desain disesuaikan dengan jenis ukuran yang sudah ditentukan. Penyusunan *story board* dimulai rancangan dari tutup *box*. Terdapat 3 lapisan pada *box*, masing-masing terdapat materi di dalamnya. Berikut adalah gambar rancangan kerangka.



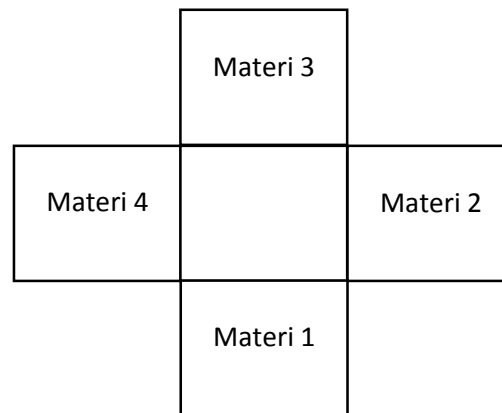
Gambar 3. Tampilan luar *box*



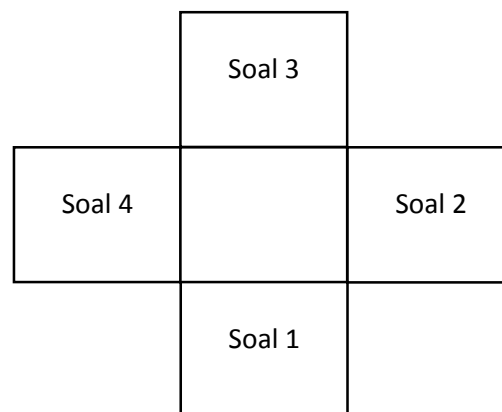
Gambar 4. Tampilan luar tutup



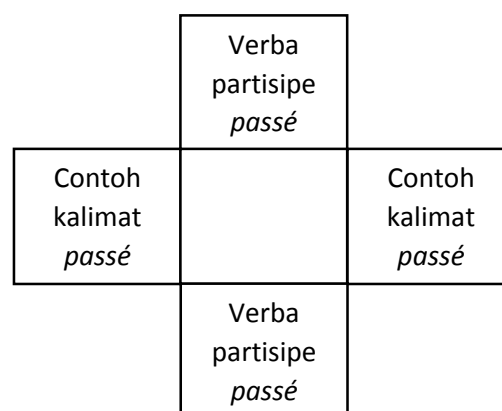
Gambar 5. Tampilan dalam tutup



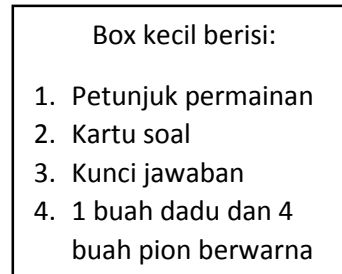
Gambar 6. Tampilan dalam *box* lapisan pertama



Gambar 7. Tampilan dalam *box* lapisan kedua



Gambar 8. Tampilan dalam *box* lapisan ketiga



Gambar 9. Tampilan dalam *box* kecil

Berdasarkan *story board* yang telah dibuat dan dilengkapi dengan materi yang sudah ditentukan sebelumnya, tahap selanjutnya yaitu peneliti membuat desain. Aplikasi yang digunakan untuk membuat desain dalam media ini yaitu *Corel Draw*. Segala bentuk desain peneliti memaksimalkan kreativitas dan inovasi yang ada, sehingga dapat menghasilkan desain yang bervariasi. Pemilihan jenis dan ukuran gambar, pemilihan warna, *font* tulisan dapat mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pada tahap pembuatan media, peneliti menggunakan kertas ivory 230 berukuran A4 untuk lapisan dalam *box*, karton dengan jenis ketebalan 30 untuk tampilan *box* luar, dan karton dengan jenis ketebalan 40 untuk tampilan *box* dalam. *Box* berukuran ideal yaitu 15cm x 15 cm. Produk media pembelajaran ini dikemas dengan permainan yang dibuat oleh peneliti yaitu permainan *Avancer Et Reculer (AER)*. Perlengkapan alat permainan tersebut meliputi:

1. Sebuah papan permainan dilengkapi dengan kotak-kotak berwarna-warni.
2. Sebuah batu dadu dan 4 pion yang berbeda warna.
3. Satu set *red card*, *yellow card*, *green card*, dan *blue card*.

4. Satu amplop yang berisi kunci jawaban.

Semua alat media tersebut terdapat di dalam media pembelajaran *Explosion Magic Box* yang dikembangkan. Adapun materi pembelajaran berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang sudah ditentukan yang mengacu pada sistematika yang akan dipelajari dalam materi *raconter un événement passé* pada keterampilan berbicara. Susunan sistematika materi diawali dengan penyajian teks mengenai *passé composé*, *grammaire* atau tata bahasa, kosakata serta latihan yang dapat dilihat pada tabel 8.

4. Validasi Desain

Tahap selanjutnya yaitu validasi produk berupa data validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi produk dilakukan untuk memperoleh masukan, kritik, dan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media serta memperoleh pengakuan kelayakan produk yang dikembangkan. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti menggunakan kuesioner jenis skala *likert* dengan lima skala. Data validasi yang diperoleh yaitu data validasi ahli materi dan ahli media.

a. Data Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas materi yang akan diterapkan dalam media pembelajaran yang terdiri dari aspek pembelajaran. Ahli materi berasal dari dosen prodi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta yaitu

Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A. Hasil validasi ahli materi yakni sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Butir	Skor	Skor maksimal	Nilai kelayakan	Nilai kelayakan maksimal
1	Aspek pembelajaran	20	84	100	84	100

Berdasarkan data tersebut yang menyatakan bahwa aspek pembelajaran mendapatkan nilai kelayakan sebesar 84. Berdasarkan kategori pada tabel 6, maka media pembelajaran dalam kriteria “Sangat Layak”.

b. Data Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang akan diterapkan dalam media pembelajaran yang terdiri dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Ahli media berasal dari dosen prodi Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Herman, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi ahli media yakni sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Butir	Skor	Skor Maksimal	Nilai Kelayakan	Nilai Kelayakan Maksimal
1	Aspek Rekayasa Media	8	35	40	87,5	100
2	Aspek Komunikasi Visual	17	77	85	90,5	100
Jumlah		25	112	125	178	200
Skor Rerata					89	100

Berdasarkan data tersebut yang menyatakan bahwa aspek rekayasa media mendapatkan nilai kelayakan sebesar 87,5 dan aspek komunikasi visual sebesar 90,5. Hasil rerata dari kedua aspek tersebut sebesar 89. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 6, maka media pembelajaran dalam kriteria “Sangat Layak”.

5. Revisi Desain

a. Ahli Materi

Pada tahap ini dilakukan revisi produk sesuai kritik dan saran yang diberikan ahli materi. Saran dan kritikan yang diberikan oleh ahli materi berupa penggunaan huruf kapital dan tanda baca titik pada akhir kalimat. Kesalahan orthografi, kesalahan penggunaan *article* seperti penggunaan *article* “*de*” dan “*le*”, contoh ilustrasi, penggunaan kata kerja pada kala *passé composé*, dan pembaharuan soal latihan. Ahli materi menyimpulkan bahwa materi ini layak diujicobakan pada siswa dengan adanya revisi terlebih dahulu. Setelah memperoleh kritik dan saran dari ahli materi, peneliti melakukan revisi yang sesuai dengan kritik dan saran tersebut. Adapun perbaikan atau revisi materi sebagai berikut.

Le Passé Composé (PC)

Menceritakan aksi/kejadian di waktu lampau.

Hier, Marie a mangé à sept heures et ensuite elle est allée au cinéma.

PC: *avoir/être + participe passé (pp).*

➤ *Avoir + participe passé*

Subjek	Avoir	Participe Passé
Je	ai	mangé
Tu	as	mangé
Il/elle	a	mangé
Nous	avons	mangé
Vous	avez	mangé
Ils/elles	ont	mangé

Contoh: Il a mangé.

➤ *Être + participe passé*

Subjek	Être	Participe Passé
Je	suis	allé(e)
Tu	es	allé(e)
Il/elle	est	allé/allée
Nous	sommes	allé(e)
Vous	êtes	allé(e)
Ils/elles	sont	allés/ allées

Faut un accord (penyesuaian)

- *Elle est allée.*

Jika subjek adalah perempuan, maka pada huruf terakhir kata kerja mendapat tambahan huruf (e)

- *Elles sont allées.*

Jika subjek adalah perempuan dan jumlahnya jamak, maka pada huruf terakhir kata kerja mendapat tambahan huruf (es)

Gambar 10. Materi *Passé Composé* sebelum direvisi.

Le Passé Composé (PC)

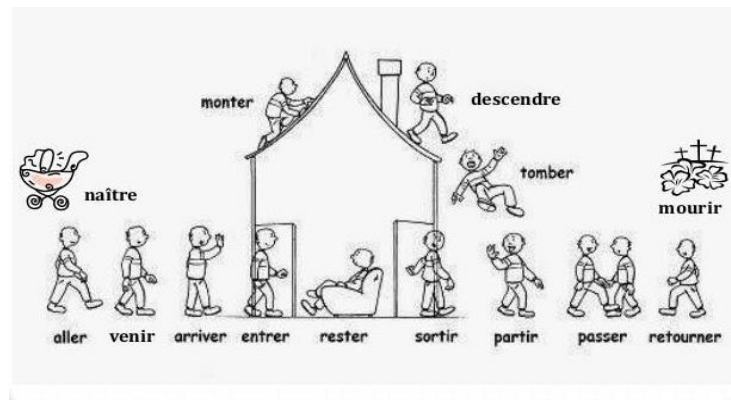
Menceritakan aksi/kejadian di waktu lampau.

Hier, Marie a **acheté un roman à Gramedia** et ensuite elle est **allée** au cinéma.

PC: subjek + avoir/être + participe passé (pp).

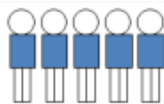
Sujet	Auxiliaires		Participe Passé	
	Avoir	Être	Manger	Aller
Je	ai	suis	mangé	allé(e)
Tu	as	es	mangé	allé(e)
Il/elle	a	est	mangé	allé/allée
Nous	avons	sommes	mangé	allé(e)
Vous	avez	êtes	mangé	allé(e)
Ils/elles	ont	sont	mangé	allés/ allées

Catatan : Être diikuti beberapa kata kerja khusus (*les verbes de mouvement*), yaitu *aller, venir, arriver, entrer, rester, sortir, partir, passer, retourner, monter, descendre, naître, mourir, dan tomber*.



Faut un accord (penyesuaian)

- Subjek maskulin atau femina
Il est **allé** au cinéma
Elle est **allée** au cinéma
- Subjek jamak (pluriel)



Ils sont **allés** au cinéma



Ils sont **allés** au cinéma



Elles sont **allées** au cinéma

Gambar 11. Materi *Passé Composé* setelah direvisi

Parler des vacances

Vous avez passé les vacances à Bali pendant les vacances scolaires.
Racontez vos expériences sur des images suivantes.







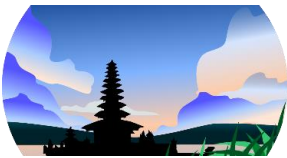


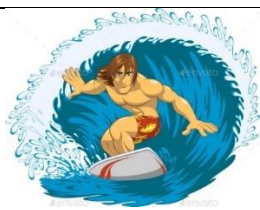

Pendant les vacances scolaires, mes amis et moi, nous

Gambar 12. Materi soal sebelum direvisi.

Parler des Vacances

Pendant les vacances, vous êtes passé(e) à Bali. Racontez vos expériences à partir des images suivantes.

Par exemple: Pendant les vacances, je suis allé(e) à Bali avec mes ami(e)s. Nous avons pris de l'avion. Nous sommes arrivé(e) à Bali et puis resté(e) à l'hôtel de Phoenique.

La Date	Que-ce qu'avez vous fait?
Vendredi, 5 avril 2019	<div data-bbox="659 376 962 521">  </div> <div data-bbox="659 562 730 595">Amis</div> <div data-bbox="978 376 1270 521">  </div> <div data-bbox="994 562 1233 595">Prendre de l'avion</div> <div data-bbox="659 629 855 869">  </div> <div data-bbox="659 909 855 943">Rester à l'hôtel</div> <div data-bbox="994 768 1265 869">  </div> <div data-bbox="978 909 1209 943">Nager à la piscine</div>
Samedi, 6 avril 2019	<div data-bbox="659 1070 946 1227">  </div> <div data-bbox="659 1267 874 1301">Visiter le temple</div> <div data-bbox="986 1048 1289 1227">  </div> <div data-bbox="986 1267 1262 1301">Manger au restaurant</div>
Dimanche, 7 avril 2019	<div data-bbox="659 1395 951 1559">  </div> <div data-bbox="659 1599 906 1632">Prendre des photos</div> <div data-bbox="1010 1350 1270 1559">  </div> <div data-bbox="1038 1599 1249 1632">Faire du surfing</div> <div data-bbox="659 1664 930 1850">  </div> <div data-bbox="659 1890 1038 1924">Regarder le coucher du soleil</div>

<p>Lundi, 8 avril 2019</p>	<div data-bbox="655 376 951 560" data-label="Image"> </div> <p>Rentrer chez moi</p>
-----------------------------------	---

Gambar 13. Materi soal sesudah direvisi.

Choisissez les mots correct au passé composé dans les phrases suivantes!

1. L'année dernière, j'ai travaillé/regardé/mangé à Klaten.
2. Hier, j'ai regardé/visité/travaillé le temple du Prambanan.
3. Hier soir, j'ai mangé/passé/acheté une baguette à la cantine avec mes amis, c'est délicieux.
4. L'année dernière, nous avons écouté/regardé/travaillé concert de la musique à Jakarta.
5. Hier matin, zoé a parlé/acheté/regardé un journal au kiosque à journaux.
6. Hier soir, nadine a appris/compris/pris un taxi pour rentrer.
7. L'après-midi, il est rentré/passé/monté par le centre ville.
8. Mes amis et moi, nous sommes allés/montés/arrivés sur la tour eiffel en ascenseur.
9. Hier matin, ma mère est allée/acheté/mangé au marché.
10. Hier soir, j'ai nagé/regardé/travaillé à la piscine.

Gambar 14. Materi soal permanan AER (*Avancer Et Reculer*) sebelum direvisi.

Soal untuk Permainan AER (*Avancer Et Reculer*)

1.



Discuter avec mes amis

2.



Téléphoner à quelqu'un

3.



Prendre des photos

4.



Porter la robe rouge

5.



Nager à la piscine

6.



Écouter de la musique

7.



Écrire une lettre

8.



Boire du lait

9.



Lire un roman

10.



Diner avec ma famille

11.



Travailler au bureau

12.



Commencer la classe à 9h

13.



Faire la fête de Noël

14.



Vendre des livres

15.



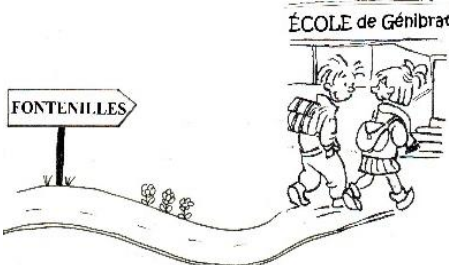

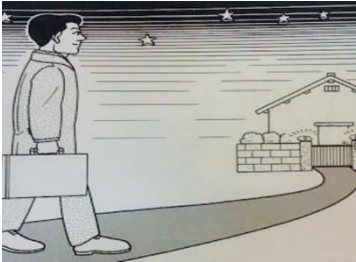





Acheter une voiture

16.



Manger de la glace

<p>17.</p> 	<p>21.</p> 
<p>Regarder la télévision</p> <p>18.</p> 	<p>Descendre les escaliers</p> <p>22.</p> 
<p>Partir à l'école</p> <p>19.</p> 	<p>Sortir le chien</p> <p>23.</p> 
<p>Rentrer chez moi</p> <p>20.</p>  <p>Monter les escaliers</p>	<p>Dormir</p> <p>24.</p>  <p>Visiter le musée</p>

Gambar 15. Materi soal permainan *Avancer Et Reculer (AER)* setelah direvisi.

b. Ahli Media

Pada tahap ini dilakukan revisi produk sesuai kritik dan saran yang diberikan ahli media. Saran dan kritikan yang diberikan oleh ahli media berupa kemasan kotak agar dirancang dengan lebih baik agar tidak mudah terbuka sendiri dan kotak bagian dalam gunakan bahan yang sedikit lebih tebal agar tidak mudah lusuh. Setelah memperoleh kritik dan saran dari ahli media, peneliti melakukan revisi yang sesuai dengan kritik dan saran tersebut. Adapun perbaikan atau revisi materi sebagai berikut.



Gambar 16. Tampilan *box* sebelum revisi



Gambar 17. Tampilan *box* tampak samping setelah revisi



Gambar 18. Tampilan *box* tampak atas setelah revisi



Gambar 19. Tampilan *box* kecil sebelum revisi



Gambar 20. Tampilan *box* kecil setelah revisi



Gambar 21. Tampilan papan permainan di balik tutup *box* sebelum revisi



Gambar 22. Tampilan papan permainan di balik tutup *box* setelah revisi



Gambar 23. Tampilan dalam *box* sebelum revisi



Gambar 24. Tampilan dalam *box* setelah revisi

6. Ujicoba Produk

a. Ujicoba Guru

Ujicoba pada guru dilakukan untuk menguji kualitas media pembelajaran dari aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual. Guru menggunakan media dan menilai media pembelajaran kemudian memberikan penilaian dengan mengisi lembar kuesioner yang sudah disediakan oleh peneliti. Ujicoba ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 Mei 2019 di SMA Negeri 3 Klaten oleh Hartati, M.Pd selaku guru bahasa Prancis.

Ujicoba produk kepada guru mata pelajaran bahasa Prancis dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Ujicoba ini dilaksanakan dengan mengisi lembar kuesioner setelah guru mencoba menggunakan media pembelajaran *Explosion Magic Box* tersebut. Lembar kuesioner terdapat 20 butir yang tersiri dari aspek ketiga aspek yang sudah ditentukan. Hasil ujicoba guru yakni sebagai berikut.

Tabel 11. Analisis Hasil Ujicoba Guru

No	Aspek Penilaian	Butir	Skor	Skor Maksimal	Nilai Kelayakan	Nilai Kelayakan Maksimal
1	Aspek Rekayasa Media	4	19	20	95	100
2	Aspek Komunikasi Visual	10	49	50	98	100
3	Aspek pembelajaran	6	30	30	100	100
Jumlah		20	98	100	293	300
Skor Rerata					97,67	100

Berdasarkan data tersebut yang menyatakan bahwa aspek rekayasa media mendapatkan nilai kelayakan sebesar 95, aspek komunikasi visual sebesar 98, dan aspek pembelajaran sebesar 100. Maka hasil rerata dari ketiga aspek tersebut sebesar 97,67. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 6, maka media pembelajaran dalam kriteria “Sangat Layak”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil ujicoba siswa dan guru maka media pembelajaran layak digunakan pada pembelajaran bahasa Prancis di SMA Negeri 3 Klaten.

b. Ujicoba siswa

Ujicoba pada siswa dilakukan untuk menguji kualitas media pembelajaran melalui aspek media dan materi. Ujicoba lapangan ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 Mei 2019 dan melibatkan 32 orang siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Klaten.

Ujicoba ini dilakukan dengan cara siswa diminta untuk mempelajari dan menggunakan media pembelajaran *Explosion Magic Box* secara

berkelompok, satu *box* untuk empat atau lima orang siswa, selanjutnya setiap kelompok mendapatkan *box* dengan warna yang mereka inginkan. Setiap kelompok membuka *box* tersebut yang didalamnya terdapat berbagai materi dan latihan soal yang sudah disediakan.

Siswa memberikan penilaian dalam setiap aspek meliputi aspek pembelajaran, rekayasa media, dan komunikasi visual pada lembar penilaian yang sudah disediakan oleh peneliti. Selain itu, siswa diminta untuk memberikan komentar dan masukan. Hasil tabulasi data penilaian siswa dapat dilihat pada lampiran.

Langkah ini dapat dilakukan ketika ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk diujicobakan. Ujicoba produk dilakukan dengan mengisi kuesioner setelah siswa menggunakan produk tersebut. Kuesioner terdiri dari 3 aspek yang sudah ditentukan yang terdiri dari 20 butir pernyataan. Berikut merupakan hasil ujicoba produk oleh siswa.

Tabel 12. Hasil Ujicoba Siswa

No	Aspek Penilaian	Butir	Skor yang Diperoleh	Jumlah Siswa	Nilai
1	Aspek Rekayasa Media	4	554	32	17,31
2	Aspek Komunikasi Visual	10	1463	32	45,71
3	Aspek pembelajaran	6	836	32	26,21
Jumlah		89,23			
Kategori		Sangat Layak			

Keterangan :

$$\text{Rerata} = \frac{\text{Jumlah skor 30 siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Hasil penilaian dari siswa terhadap media pembelajaran *Explosion Magic Box* dengan aspek rekayasa media sebesar 87, dari aspek komunikasi visual sebesar 91 dan dari aspek pembelajaran sebesar 87. Memiliki total skor 89,23 dari skor maksimal 100 dengan rerata nilai kelayakan sebesar 89,23% untuk semua aspek. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 6 tergolong pada kategori “Sangat Layak”.

B. Pembahasan

Media *Explosion Magic Box* adalah hasil akhir produk yang dikembangkan oleh peneliti. Media yang berbentuk kotak/kubus untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Prancis kelas XI, khususnya dalam keterampilan berbicara. Dalam mengembangkan media ini, penelitian mengacu pada prosedur alur penelitian Sugiyono (2016:409) yakni: analisis potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan ujicoba produk.

Tahap pertama, peneliti menentukan terlebih dahulu materi yang akan disajikan dalam media tersebut. Materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yaitu *raconter un événement passé*. Materi tersebut mengacu pada kurikulum yang berlaku di sekolah yaitu Kurikulum 2013 sebagai media penunjang pembelajaran. Selanjutnya, peneliti membuat rancangan desain yaitu *story board*.

Pola dasar yang ditentukan oleh peneliti dalam proses pembuatan produk yaitu pola dasar segiempat. Hal tersebut mengacu pada jenis-jenis bentuk yang dikemukakan oleh RA (2016: 118). Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media *Explosion Magic Box* ini sangat mudah dicari. Peneliti menggunakan karton *hard board* nomor 30 dan aplikasi *Corel Draw* untuk mendesain motif-motif yang akan disajikan dalam media tersebut. *Explosion Magic Box* dibuat dengan ukuran yang sedang yaitu menggunakan ukuran 15cm x 15cm. Hal ini didasari dengan variasi penggunaan media yang dibuat berdasarkan kelompoknya. Media tersebut akan diterapkan dalam kelompok kecil.

Media *Explosion Magic Box* memiliki 3 lapisan di dalamnya. Lapisan pertama berisi materi yang sudah ditentukan sebelumnya dengan ukuran 10cm x 10cm. Lapisan kedua berisi mengenai latihan soal yang berkaitan dengan keterampilan berbicara dengan ukuran 12cm x 12cm. Lapisan ketiga berisi tentang pengetahuan dalam konjugasi yang sesuai dengan materi yang sudah ditentukan dengan ukuran 14cm x 14cm. Kertas lapisan-lapisan tersebut menggunakan kertas jenis *ivory* 230. Masing-masing sisi setiap lapisan terdapat komponen desain yang berbeda. Selain itu, media *Explosion Magic Box* memiliki permainan *Avancer Et Reculer (AER)* yang terdapat pada tutup *box* tersebut. Di dalam *box* inipun terdapat *box* kecil yang berisikan *green card*, *blue card*, *red card*, *yellow card*, kunci jawaban, petunjuk permainan, 4 pion berwarna, dan sebuah dadu. *Box* tersebut menggunakan karton *hard board* dengan jenis ketebalan nomor 40.

Peneliti membuat tujuh media *Explosion Magic Box* dengan berbagai macam warna yang terdiri dari warna ungu, hijau, kuning, merah, coklat muda, merah

muda, dan biru. Hal ini didasari oleh unsur warna primer dan warna sekunder. Warna primer terdiri dari merah, kuning, biru. Warna sekunder terdiri dari coklat muda, merah muda, ungu, dan hijau. Warna-warna tersebut memiliki kesan perasaan yang hangat dan diperoleh respon emosional yang positif. Siswa akan merasa lebih tertarik dan termotivasi selama pembelajaran berlangsung. Unsur warna menjadi salah satu unsur penting dalam pengembangan media pembelajaran visual.

Pada proses pembelajaran menggunakan media *Explosion Magic Box* dengan 32 siswa di kelas XI IPS 2 berjalan lancar meskipun adanya kendala dikarenakan media masih baru untuk digunakan siswa. Peneliti meminta siswa untuk membentuk 7 kelompok yang masing-masing terdiri dari 4-5 siswa. Hal tersebut mengacu pada teori variasi penggunaan media pada halaman 30 yang menjelaskan bahwa media dapat digunakan dalam kelompok kecil dengan anggota 2 sampai 8 orang. Selanjutnya, peneliti membagikan satu buah *Explosion Magic Box* kepada tiap kelompok sesuai dengan warna yang mereka inginkan. Selama proses pembelajaran, para siswa sudah terlihat antusias dan senang untuk mengikuti kegiatan belajar, terlihat dari perhatian siswa yang lebih baik. Siswa termotivasi dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran serta menunjukkan rasa ingin tahu terhadap media yang digunakan. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Hamalik dalam (Arsyad 2014:15) bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keingintahuan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Untuk mengetahui kelayakan media *Explosion Magic Box* dalam pembelajaran bahasa Prancis, dilakukan penilaian terhadap media oleh para ahli, siswa kelas XI IPS, dan guru bahasa Prancis SMA Negeri 3 Klaten. Kelayakan media pembelajaran berbasis visual menurut Wahono (2006:1) memiliki 3 aspek yang harus diperhatikan seperti aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek pembelajaran. Penyusunan produk media pembelajaran beserta angket kelayakan media telah memperhatikan ketiga unsur tersebut.

Pengujian kelayakan terhadap para responden disebut dengan *acceptance testing* yang terdiri dari dua proses yakni *alpha testing* dan *beta testing*. Tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media disebut dengan *alpha testing*, sedangkan *beta testing* adalah uji kelayakan produk oleh guru dan siswa.

Produk ini telah melalui proses validasi dan ujicoba lapangan. Serangkaian ujicoba telah dilakukan oleh guru dan para siswa di SMA Negeri 3 Klaten. Berbagai komentar, saran, dan perbaikan dari ahli materi dan ahli media telah selesai direvisi. Berikut ringkasan tabel hasil analisis data dalam penelitian ini.

Tabel 13. Hasil Akhir Kualitas Media

No.	Penilaian	Nilai Kelayakan	Kategori
1	Ahli Materi	84	Sangat Layak
2	Ahli Media	89	Sangat Layak
3	Guru	97,67	Sangat Layak
4	Siswa	89,23	Sangat Layak
	Rerata	89,98	Sangat Layak

Berdasarkan uji kelayakan yang telah dilakukan pada ahli materi, ahli media, para siswa, dan guru dapat disimpulkan bahwa media *Explosion Magic Box* untuk keterampilan berbicara siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Klaten telah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada Penelitian dan Pengembangan media “*Explosion Magic Box*” dengan materi *raconter un événement passé* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis memiliki kekurangan-kekurangan sebagai berikut.

1. Media hanya dapat digunakan pada satu tema materi.
2. Bahan dasar yang digunakan berupa karton sehingga perlu perawatan yang baik agar media tidak mudah rusak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bentuk produk yang dihasilkan berupa *box* cantik yang dihiasi dengan tujuh warna berukuran 15 cm x 15 cm yang terbuat dari karton *hard board*. *Explosion Magic Box* dikhususkan untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPS dengan materi *raconter un événement passé*. Media ini memberikan kesan *magic* ketika *box* tersebut dibuka. Terdapat berbagai macam gambar, materi, dan permainan dalam media tersebut sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mudah untuk memahami materi.
2. Hasil penilaian kelayakan *alpha testing* oleh ahli materi masuk dalam kategori “sangat layak” dengan nilai sebesar 84 dan penilaian dari ahli media sebesar 89 masuk dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan *beta testing* yaitu penilaian tanggapan guru yaitu sebesar 97,67 atau kategori “sangat layak” dan penilaian tanggapan siswa sebesar 89,23 masuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media, tanggapan guru, dan siswa diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *Explosion Magic Box* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut, maka saran dari penelitian yakni sebagai berikut.

1. Pengembangan media *Explosion Magic Box* selanjutnya keterampilan yang difokuskan bisa mencakup semua keterampilan agar lebih bermanfaat.
2. Pada proses pengembangan media *Explosion Magic Box* selanjutnya bahan dasar yang digunakan lebih memilih karton dengan jenis yang lebih tebal sehingga media akan kuat dan tahan lama.
3. Dalam proses pengembangan media, peneliti harus memperhatikan penulisan untuk mencegah terjadinya kesalahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Anne, Delly. 2018. *Bahasa Perancis Salut, ça va? 2*. Jakarta: PT Lazuardi Nusantara.
- Asyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Baharuddin, H. dan Esa Nur Wahyuni. 2009. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Brown. 2007. *Prinsip pembelajaran dan pengajaran bahasa*. Jakarta: Pearson Education, Inc.
- Darmawangsa, Dante. 2016. *French is Fun*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmons, Fabienne. 2005. *Enseigner le FLE (Français Langue Étrangère) Pratiques de Classe*. Belin.
- Ertikanto, Chandra. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Febriana. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Explosion History Box pada Materi Masuknya Bangsa Eropa ke Indonesia Kelas X SMK Negeri 7 Malang*. Dipetik 18 Februari, 2019, dari karya-ilmiah.um.ac.id
- Ghazali, Syukur. 2000. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Girardet, dkk. 2008. *Écho 1 méthode de français*. Paris: CLE International.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Iskandarwassid. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Referensi: Jakarta.

- Nasriya, Tsalats Zaidatul. 2018. *The Development of Explosiion Box as Learning Media for Teaching Components of Ecosystem at 5th Grade MI Perwanida Blitar*. Dipetik 19 Februari, 2019, dari etheses.uin-malang.ac.id.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Pratikto, Agung Wibisono. 2009. *Pintar Bahasa Perancis Dalam Sekejap*. Jogjakarta: Think Jogjakarta.
- RA, Endah. 2016. *Kreasi Cantik Exploding Box*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ruslan, Hartono. 2006. *Gramatika Bahasa Perancis*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara.
- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tagliante, Christine. 1994. *La Classe de Langue*. Paris: CLE Internasional.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahono, Romi Satria. 2006. *Aspek dan Kriteria penilaian media pembelajaran*. Dipetik 15 Maret, 2019, dari www.academia.edu.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

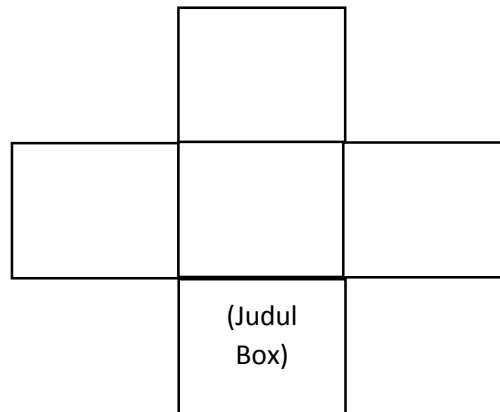
LAMPIRAN I

- 1. *Story Board***
- 2. Naskah Materi**
- 3. Silabus Kelas X**

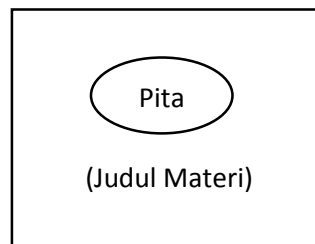
Lampiran I

Story Board media Explosion Magic Box

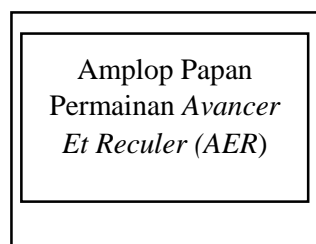
1) *Box* bagian luar

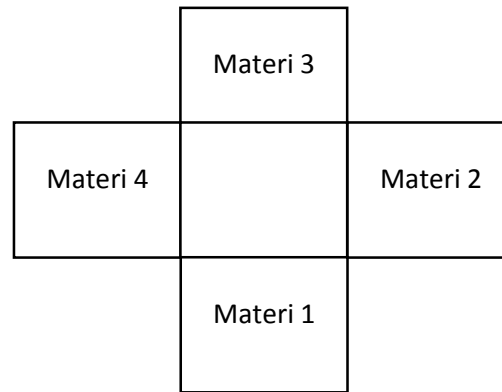
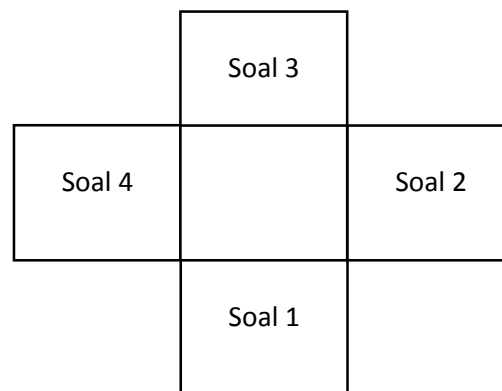
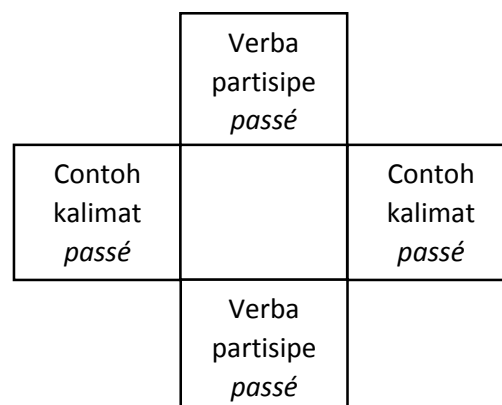


2) Tutup *box* bagian luar



3) Tutup *box* bagian dalam



4) Lapisan *box* pertama5) Lapisan *box* kedua6) Lapisan *box* ketiga

7) *Box* kecil di dalam *box* besar

Box kecil berisi:

1. Petunjuk permainan
2. Kartu soal
3. Kunci jawaban
4. 1 buah dadu dan 4 buah pion berwarna

Lampiran 2

Naskah Materi Media *Explosion Magic Box* dengan materi *raconter un événement passé*

Kompetensi Dasar:

- Mencontohkan tindak tutur yang menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (*raconter un événement passé*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.
- Menyusun tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (*raconter un événement passé*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.

Indikator Keberhasilan:

- Siswa mampu memahami dan mengekspresikan tindak tutur yang berkaitan dengan materi (*raconter un événement passé*).
- Siswa mampu menceritakan pengalaman liburannya di waktu lampau dalam bahasa Prancis dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks secara benar.

Materi:

Le Passé Composé (PC)

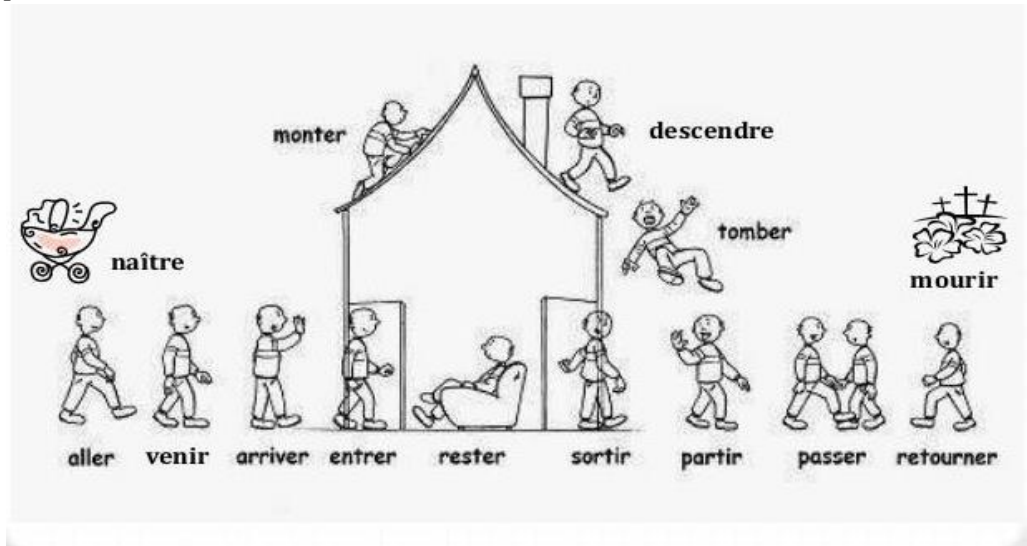
Menceritakan aksi/kejadian di waktu lampau

Hier, Marie a **acheté un roman à Gramedia** et ensuite **elle** est **allée** au cinéma.

PC: avoir/être + participe passé (pp)

Sujet	Auxiliaires		Participe Passé	
	Avoir	Être	Manger	Aller
Je	ai	suis	mangé	allé(e)
Tu	as	es	mangé	allé(e)
Il/elle	a	est	mangé	allé/allée
Nous	avons	sommes	mangé	allé(e)
Vous	avez	êtes	mangé	allé(e)
Ils/elles	ont	sont	mangé	allés/ allées

Catatan : *Être* diikuti beberapa kata kerja khusus (*les verbes de mouvement*), yaitu *aller, venir, arriver, entrer, rester, sortir, partir, passer, retourner, monter, descendre, naître, mourir, dan tomber*.

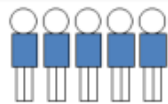


Contoh:

- Je suis allé au cinéma avec mes amis.
- Tu es allé au cinéma avec mes amis.
- Il est allé au cinéma avec mes amis.
- Elle est allée au cinéma avec mes amis.
- Nous sommes allés au cinéma avec mes amis.
- Vous êtes allé au cinéma avec mes amis.
- Ils/elles sont allés au cinéma avec mes amis.

Faut un accord (penyesuaian)

- Subjek maskulin atau femina
Il est allé au cinéma
Elle est allée au cinéma
- Subjek jamak (pluriel)



Ils sont allés au cinéma



Ils sont allés au cinéma



Elles sont **allées** au cinéma

Ada beberapa keterangan waktu yang umum digunakan dengan *passé composé*:



Janvier

2019



Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
	1 Jour de l'an	2	3	4	5	6 Epiphanie
7	8	9	10	11	12	13
	La semaine dernière					
14	15 Avant Hier	16 Hier	17 Aujourd'hui	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Mémo

Réalisé par Floriane du blog Humours Créatives

<http://humourscreatives.com>

Parler des Vacances

Véronique : Qu'est-ce que **vous avez fait** pendant les vacances?

M. Dutemps : Rien de spécial. **Je suis resté** chez moi, **j'ai** beaucoup **lu** et **j'ai fait** un peu de ménage. Et vous?

Véronique : Moi, **je suis allée** en Tunisie avec mon mari.

M. Dutemps : Vous étiez ou en Tunisie?

Véronique : On était à Djerba pendant une semaine, c'était magnifique.




M. Dutemps : **Vous êtes resté** tout le temps à Djerba?

Véronique : Non. **On est allé** au désert pour regarder le coucher du soleil. C'était très romantique. Et puis, car mon mari est passionné d'histoire, **on est allé** visiter des vestiges romains.

M. Dutemps : Ce n'est pas trop difficile pour la communication?

Véronique : Non non, dans les lieux touristiques tout le monde parle français.

Les Vocabulaires:

Regarder le coucher du soleil	
Visiter des vestiges romains	
Aller au désert	

Catatan: Vous étiez ou en Tunisie?

C'était magnifique.

C'était très romantique

Bentuk imparfait:
Menerangkan suatu keadaan.



Vrai ou Faux


1. M. Dutemps est allé au désert.
2. Le mari de Véronique est passionné de romantisme.
3. Ils sont allés voir des vestiges romains.
4. Il n'y a pas de problèmes de communication en Tunisie.

Parler des Vacances

Pendant les vacances, vous les avez passé à Bali. Racontez vos expériences à partir des images suivantes.

Par exemple: Pendant les vacances, je suis allé(e) à Bali avec mes ami(e)s. Nous avons pris de l'avion. Nous sommes arrivé à Bali et puis resté à l'hôtel de Phoenique.

La Date	Que-ce qu'avez vous fait?	
Vendredi, 5 avril 2019	 Amis	 Prendre de l'avion
	 Rester à l'hôtel	 Nager à la piscine
Samedi, 6 avril 2019	 Visiter le temple	 Manger au restaurant
Dimanche, 7 avril 2019	 Prendre des photos	 Faire du surf
	 Regarder le coucher du soleil	

Lundi, 8 avril 2019	 <p>Rentrer chez moi</p>
---------------------	---

Permainan AER (Avancer Et Reculer)

1	10	11	20	21		21	20	11	10	1
2	9	12	19	22		22	19	12	9	2
3	8	13	18	23		23	18	13	8	3
4	7	14	17	24		24	17	14	7	4
5	6	15	16			16	15	6	5	
5	6	15	16			16	15	6	5	
4	7	14	17	24		24	17	14	7	4
3	8	13	18	23		23	18	13	8	3
2	9	12	19	22		22	19	12	9	2
1	10	11	20	21		21	20	11	10	1



TERMINER

PETUNJUK PERMAINAN:

1. Pemain berjumlah 5 orang.
2. Orang pertama sebagai juri yang mengatur semua permainan serta pemegang kunci jawaban.
3. Orang kedua sampai kelima menjadi pejuang dalam permainan.
4. Pilih zona bermain.
5. Pemain memulai dengan melempar dadu secara bergantian.
6. Melangkah di setiap kotak sesuai dengan jumlah nominal dadu.
7. Ambil kartu sesuai warna kotak yang didapat
8. Buatlah kalimat dengan kala *passé composé* sesuai gambar yang ada pada kartu tersebut.
9. Jika jawaban benar pemain maju 2 kotak.
10. Jika jawaban salah pemain mundur 1 kotak.
11. Pemenang yaitu pemain yang mencapai kotak "*Terminer*" terlebih dahulu

Soal untuk Permainan AER
(Avancer Et Reculer)



1. Discuter avec mes amis



2. Téléphoner à quelqu'un



3. Prendre des photos



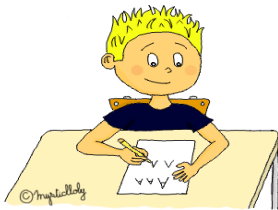
4. Porter la robe rouge



5. Nager à la piscine



6. Écouter de la musique



7. Écrire une lettre



8. Boire du lait



9. Lire un roman



10. Diner avec ma famille



11. Travailler au bureau



12. Commencer la classe à 9h



13.

Faire la fête de Noël



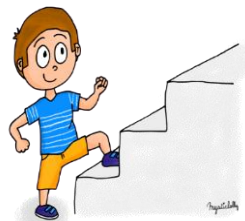
19.

Rentrer chez moi



14.

Vendre des livres



20.

Monter les escaliers



15.

Acheter une voiture



21.

Descendre les escaliers



16.

Manger de la glace



22.

Sortir le chien



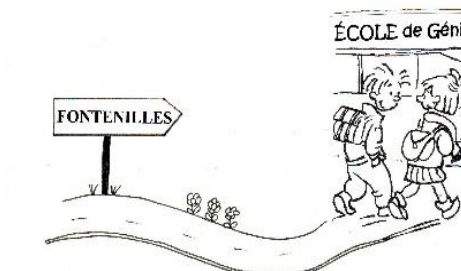
17.

Regarder la télévision



23.

Dormir



18.

Partir à l'école



24.

Visiter le musée

Lampiran 3

Silabus Kelas XI

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.7 mencontohkan tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis.</p> <p>3.8 Menyusun mencontohkan tindak tutur menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interaksi lisan dan tulis sesuai konteks</p>	<p>Teks transaksional lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan tindakan/kejadian Yang dilakukan/terjadi di waktu lampau (<i>raconter un événement passé</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks • Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya yang sesuai dengan konteks. • Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk berinteraksi dalam memberi dan meminta informasi mengenai tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau. • Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau. • Menceritakan hal terkait tindakan/kejadian yang dilakukan/terjadi di waktu lampau.

LAMPIRAN II

- 1. Instrumen Validasi Ahli Materi**
- 2. Instrumen Validasi Ahli Media**
- 3. Instrumen Tanggapan Guru dan Siswa**

Lampiran 1

Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					
2	Kesesuaian materi dengan indikator					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Interaktivitas siswa dengan media					
5	Aktualitas media yang disajikan					
6	Materi yang dibahas dalam media lengkap					
7	Materi yang disajikan jelas					
8	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik					
9	Materi yang disajikan mudah dipahami					
10	Soal dirumuskan dengan jelas					
11	Soal di dalam media lengkap					
12	Soal sesuai teori dan konsep					
13	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					
14	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami					
15	Bahasa yang mudah dipahami					
16	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar					
17	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar					
18	Ketepatan pengguna istilah dan pernyataan					
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi					

Lampiran 2

Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Keefektifan dalam penggunaan					
2	Keefesienan dalam pengembangan					
3	Kemudahan media dalam penggunaan					
4	Kemudahan media dalam pengelolaan					
5	Tingkat keawetan media					
6	Ketepatan memilih media					
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media					
8	Media dapat digunakan kembali					
Aspek Komunikasi Visual						
9	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)					
10	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)					
11	Ukuran huruf yang digunakan					
12	Ketepatan warna huruf					
13	Keterbacaan teks					
14	Tampilan gambar yang disajikan					
15	Ketepatan penempatan gambar					
16	Keseimbangan proporsi gambar					
17	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
18	Pengaturan letak					
19	Ketepatan pemilihan ukuran media					
20	Komposisi warna					
21	Keserasian pemilihan warna					
22	Kerapian desain					
23	Kemenarikan desain					
24	Pemilihan desain					
25	Variasi desain yang digunakan					

Lampiran 3

Instrumen Tanggapan Guru dan Siswa

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Keefektifan dalam penggunaan					
2	Keefesienan dalam pengembangan					
3	Kemudahan media dalam penggunaan					
4	Kemudahan media dalam pengelolaan					
Aspek Komunikasi Visual						
5	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)					
6	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)					
7	Tampilan umum (visualisasi)					
8	Pemilihan warna					
9	Pemilihan gambar yang sesuai					
10	Tata letak dan susunan huruf					
11	Ketepatan pemilihan ukuran media					
12	Keterbacaan teks					
13	Kerapian desain					
14	Kemenarikan desain					
Aspek Pembelajaran						
15	Kesesuaian dengan materi					
16	Interaktivitas siswa dengan media					
17	Penumbuhan motivasi belajar					
18	Aktualitas (kesesuaian dengan kondisi sekarang)					
19	Penggunaan bahasa					
20	Kejelasan uraian soal					

LAMPIRAN III

- 1. Lembar Validasi Ahli Materi**
- 2. Lembar Validasi Ahli Media**
- 3. Lembar Tanggapan Guru**
- 4. Lembar Tanggapan Siswa**

Lampiran 1

Lembar Validasi Ahli Materi

Surat Pernyataan untuk Dosen Ahli Materi

Nama : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP : 197303302002122001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Keahlian : Pengajaran Bahasa (Linguistik Terapan)

Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	Universitas Negeri Yogyakarta	2000
2	S2	Applied Chinese Language and Culture	NTNU, Taiwan	2014

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

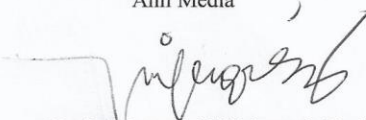
Golongan : III/C

Jabatan : Lektor

Adalah selaku ahli media pada penelitian yang berjudul
 “Pengembangan media *Explosion Magic Box*” untuk Keterampilan
 Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS”.

Yogyakarta, 29 April 2019

Ahli Media


Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A

NIP.197303302002122001

KUESIONER
LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Explosion Magic Box* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS

Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS 2

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Sintia Purwanti

Ahli Materi : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A

Petunjuk

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media *Explosion Magic Box* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPS. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (V) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

No.	Aspek Pembelajaran	Nilai				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
4	Interaktivitas siswa dengan media		✓			
5	Aktualitas media yang disajikan		✓			
6	Materi yang dibahas dalam media lengkap		✓			
7	Materi yang disajikan jelas		✓			
8	Materi yang disampaikan dikemas secara menarik		✓			
9	Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
10	Soal yang dirumuskan dengan jelas		✓			
11	Soal di dalam media lengkap		✓			
12	Soal sesuai teori dan konsep		✓			
13	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
14	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami		✓			
15	Bahasa yang mudah dipahami	✓				
16	Materi yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar		✓			
17	Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar		✓			
18	Ketepatan pengguna istilah dan pernyataan		✓			
19	Ketepatan kunci jawaban dengan soal		✓			
20	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi		✓			

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

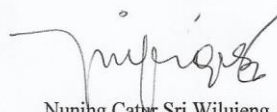
Media ini dinyatakan:

1. Layak digunakan dan diujikan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan dan diujikan dilapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk digunakan dan diujikan di lapangan

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli materi.

Yogyakarta, 29 April 2019

Ahli Materi



Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A

NIP.197303302002122001

Lampiran 2

Lembar Validasi Ahli Media

Surat Pernyataan untuk Dosen Ahli Media

Nama : Herman, M.Pd
 NIP : 197104032005011001
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Agama : Islam
 Alamat : Perum Margomulyo Pratama B6 Kamal Wetan Seyegan,
 Sleman, Yogyakarta
 Keahlian : Pengajaran Bahasa Prancis

Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	IKIP Yoyakarta	1997
2	S2	Pendidikan Bahasa Prancis	Universitas Pendidikan Indonesia	2014

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis
 Golongan : III/A
 Jabatan : Asisten Ahli

Adalah selaku ahli media pada penelitian yang berjudul
 “Pengembangan media *Explosion Magic Box*” untuk Keterampilan
 Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS”.

Yogyakarta, April 2019

Ahli Media



Herman, M.Pd

NIP. 197104032005011001

KUESIONER
LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Explosion Magic Box* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS

Sasaran Program : Siswa kelas XI IPS 2

Mata Pelajaran : Bahasa Prancis

Peneliti : Sintia Purwanti

Ahli Media : Herman, M.Pd

Petunjuk

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media *Explosion Magic Box* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPS. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (V) pada kolom angka.

Keterangan Skala:

5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang

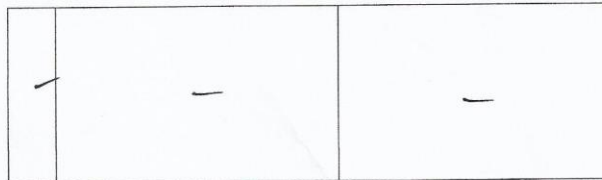
Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

Aspek		Nilai				
No.		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Keefektifan dalam penggunaan		✓			
2	Keefesienan dalam pengembangan		✓			
3	Kemudahan media dalam penggunaan		✓			
4	Kemudahan media dalam pengelolaan		✓			
5	Tingkat keawetan media		✓			
6	Ketepatan memilih media	✓				
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
8	Media dapat digunakan kembali	✓				
Aspek Komunikasi Visual						
9	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	✓				
10	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)	✓				
11	Ukuran huruf yang digunakan	✓				
12	Ketepatan warna huruf	✓				
13	Keterbacaan teks	✓				
14	Tampilan gambar yang disajikan		✓			
15	Ketepatan penempatan gambar		✓			
16	Keseimbangan proporsi gambar		✓			
17	Kesesuaian gambar yang mendukung materi		✓			
18	Pengaturan letak		✓			
19	Ketepatan pemilihan ukuran media		✓			
20	Komposisi warna		✓			
21	Keserasian pemilihan warna	✓				
22	Kerapian desain	✓				
23	Kemenarikan desain	✓				
24	Pemilihan desain		✓			
25	Variasi desain yang digunakan	✓	✓			

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
—	—	—



C. Komentar/Saran

Kamaran Kotak agar dirancang dengan lebih baik agar bisa mudah terbuka sendiri dan kotak bagian dalam sebaiknya menggunakan bahan yang sedikit lebih tebal agar tidak mudah leleh.

D. Kesimpulan

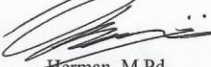
Media ini dinyatakan:

4. Layak digunakan dan diujikan di lapangan tanpa revisi.
5. Layak untuk digunakan dan diujikan dilapangan dengan revisi dan saran.
6. Tidak layak untuk digunakan dan diujikan di lapangan

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan ahli media.

Yogyakarta, 18 April 2019

Ahli Media


Herman, M.Pd

NIP. 197104032005011001

Lampiran 3

Lembar Tanggapan Guru

KUESIONER UNTUK GURU

Nama Guru : Dra. Hartati, M.Pd
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Explosion Magic Box* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Peneliti : Sintia Purwanti

Petunjuk

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan media *Explosion Magic Box* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPS. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, berilah tanda (V) untuk setiap pernyataan pada kolom alternative jawaban sesuai dengan kesadaran Anda!

Keterangan Skala:

5 = sangat baik
 4 = baik
 3 = cukup
 2 = kurang
 1 = sangat kurang

Komentar atau saran dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih. Penilaian yang Saudara berikan tidak akan berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran bahasa Prancis Saudara di sekolah.

Penilaian Media dan Materi

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Keefektifan dalam penggunaan	✓				
2	Keefesienan dalam pengembangan	✓				
3	Kemudahan media dalam penggunaan		✓			
4	Kemudahan media dalam pengelolaan	✓				
Aspek Komunikasi Visual						
5	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)	✓				
6	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)	✓				
7	Tampilan umum (visualisasi)	✓				
8	Pemilihan warna	✓				
9	Pemilihan gambar yang sesuai	✓				
10	Tata letak dan susunan huruf	✓				
11	Ketepatan pemilihan ukuran media	✓				
12	Keterbacaan teks		✓			
13	Kerapian desain	✓				
14	Kemenarikan desain	✓				
Aspek Pembelajaran						
15	Kesesuaian dengan materi					
16	Interaktivitas siswa dengan media	✓				
17	Penumbuhan motivasi belajar	✓				
18	Aktualitas (kesesuaian dengan kondisi sekarang)	✓				
19	Penggunaan bahasa	✓				
20	Kejelasan uraian soal	✓				

Komentar/Saran

Penggunaan media ini bagus sekali. Siswa senang
sekali dan tidak membuat siswa mengantuk
sebaiknya penggunaan media ini dikelah ber-
temuan ke 2 atau ke 3 sehingga Guru - siswa
bisa lancar berbicara.

Klaten, 09 Mei 2019

Guru Bahasa Prancis

**Dra. Hartati, M.Pd**

NIP 19601019 198703 2 006

Lampiran 4

Lembar Tanggapan Siswa

KUESIONER UNTUK SISWA

Nama Siswa : Zulfa Lathiefa Ardani
 Kelas : XI IPS 2
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Explosion Magic Box* untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS
 Mata Pelajaran : Bahasa Prancis
 Peneliti : Sintia Purwanti

Petunjuk

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap kelayakan media *Explosion Magic Box* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPS. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, berilah tanda (V) untuk setiap pernyataan pada kolom alternative jawaban sesuai dengan kesadaran Anda!

Keterangan Skala:

5 = sangat setuju
 4 = setuju
 3 = ragu-ragu
 2 = kurang setuju
 1 = tidak setuju

Komentar atau saran dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih. Penilaian yang Saudara berikan tidak akan berpengaruh terhadap nilai mata pelajaran bahasa Prancis Saudara di sekolah.

Penilaian Media dan Materi

No.	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Keefektifan dalam penggunaan	✓				
2	Keefesienan dalam pengembangan		✓			
3	Kemudahan media dalam penggunaan	✓				
4	Kemudahan media dalam pengelolaan	✓				
Aspek Komunikasi Visual						
5	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)		✓			
6	Kreatif dan inovatif (baru, menarik, dan unik)	✓				
7	Tampilan umum (visualisasi)		✓			
8	Pemilihan warna	✓				
9	Pemilihan gambar yang sesuai	✓				
10	Tata letak dan susunan huruf		✓			
11	Ketepatan pemilihan ukuran media		✓			
12	Keterbacaan teks		✓			
13	Kerapian desain		✓			
14	Kemenarikan desain	✓				
Aspek Pembelajaran						
15	Kesesuaian dengan materi	✓				
16	Interaktivitas siswa dengan media	✓				
17	Penumbuhan motivasi belajar	✓				
18	Aktualitas (kesesuaian dengan kondisi sekarang)	✓				
19	Penggunaan bahasa		✓			
20	Kejelasan uraian soal	✓				

Komentar/Saran

Menurut saya penelitian yang dilakukan Madame Sintia sangat unik dan menarik. Materi yang disampaikan sangat jelas dan mudah dipahami. Saya baru menemukan penelitian yang sangat unik dan sama sekali tidak membosankan.

Klaten, 09 Mei 2019

Nama Siswa

Hurfa
Zulfa Lathiefa

LAMPIRAN IV

- 1. Skor Angket Penilaian Materi**
- 2. Skor Angket Penilaian Media**
- 3. Skor Angket Penilaian Tanggapan Guru**
- 4. Skor Angket Penilaian Tanggapan Siswa**

Lampiran 1

Skor Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	No. Indikator	Penilaian Ahli Materi	Skor	Skor Maksimum
1	Aspek Pembelajaran	1	5	84	100
		2	4		
		3	4		
		4	4		
		5	4		
		6	4		
		7	4		
		8	4		
		9	4		
		10	4		
		11	4		
		12	4		
		13	4		
		14	4		
		15	5		
		16	5		
		17	5		
		18	4		
		19	4		
		20	4		

Lampiran 2

Skor Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	No. Indikator	Penilaian Ahli Materi	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimum
1	Aspek Rekayasa Media	1	4	35	40
		2	4		
		3	4		
		4	4		
		5	4		
		6	5		
		7	5		
		8	5		
2	Aspek Komunikasi Visual	9	5	77	85
		10	5		
		11	5		
		12	5		
		13	5		
		14	4		
		15	4		
		16	4		
		17	4		
		18	4		
		19	4		
		20	4		
		21	5		
		22	5		
		23	5		
		24	4		
		25	5		
Jumlah Skor				112	125

Lampiran 3

Skor Validasi Tanggapan Guru

No.	Aspek Penilaian	No. Indikator	Penilaian Ahli Materi	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimum
1	Aspek Rekayasa Media	1	5	19	20
		2	5		
		3	4		
		4	5		
2	Aspek Komunikasi Visual	5	5	49	50
		6	5		
		7	5		
		8	5		
		9	5		
		10	5		
		11	5		
		12	4		
		13	5		
		14	5		
3	Aspek Pembelajaran	15	5	30	30
		16	5		
		17	5		
		18	5		
		19	5		
		20	5		
Jumlah Skor				98	100

Lampiran 4

Skor Angket Penilaian Tanggapan Siswa


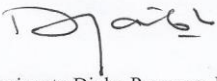

[illegible]

LAMPIRAN V

- 1. Surat Permohonan Ijin Penelitian**
- 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah**

Lampiran 1

Surat Permohonan Ijin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS BAHASA DAN SENI Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207 ; http:</p>
<p>PERMOHONAN IJIN SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN</p>	
<p>FRM/FBS/31-01 10 Jan 2011</p>	
<p>Yogyakarta, 22 Maret 2019</p>	
<p>Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY</p>	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini saya:</p>	
<p>Nama : Sintia Purwanti No. Mhs. : 15204244013 Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis</p>	
<p>bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :</p>	
<p>“Pengembangan Media <i>Explosion Magic Box</i> untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS”.</p>	
<p>Lokasi Penelitian : SMA Negeri 3 Klaten</p>	
<p>Waktu : April – Mei</p>	
<p>Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.</p>	
<p>Mengetahui, Dosen Pembimbing,</p>	<p>Pemohon,</p>
	
<p><u>Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd</u> NIP. 196002021988031002</p>	<p><u>Sintia Purwanti</u> NIM. 15204244013</p>



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 KLATEN
Terakreditasi " A "**

Jalan Mayor Sunaryo Nomor 42, Klaten Utara, Klaten Kode Pos 57435 Telepon 0272-321885
Faksimile 0272-321885 Surat Elektronik smn3klaten@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN IJIN PENELITIAN
Nomor : 0312 / 422 / SMAN 3 KLT / V / 19

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 3 Klaten menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Nama : SINTIA PURWANTI
2. Nomor Induk Mahasiswa : 15204244013
3. Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA PERANCIS
4. Universitas : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. Keterangan : Mahasiswa tersebut telah melakukan Penelitian di SMA Negeri 3 Klaten dengan judul : " PENGEMBANGAN MEDIA EXPLOSION MAGIC BOX UNTUK KETRAMPILAN BERBICARA BAHASA PERANCIS SIWA KELAS XI IPS "
6. Waktu Pelaksanaan : Bulan APRIL – MEI 2019

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya bagi yang berkepentingan.

Klaten, 17 Mei 2019
Kepala Sekolah

SUHARJA., S. Pd., M. Si
NIP. 19710611 199412 1 001


PERSETUJUAN


Proposal Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Explosion Magic Box untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS* ini sudah disetujui oleh dosen pembimbing untuk ditindaklanjuti sebagai penelitian.

Yogyakarta, 22 Maret 2019

Ketua Jurusan PB. Prancis,

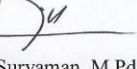
Pembimbing I,


Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum.
 NIP. 19600414 198803 2 001


Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.
 NIP. 19600202 198803 1 002

Mengetahui,
 Wakil Dekan I FBS UNY,




Dr. Maman Suryaman, M.Pd.
 NIP.19670204 199203 1 002

Lampiran 2

Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
 Telepon +62274-586168, Psw. 214, Fax. +62274-548207
 Laman: fbs.uny.ac.id

Nomor : 963/UN34.12/PP/2019
 Lampiran : 1 bendel proposal
 Hal : **Izin Penelitian**


25 Maret 2019

Yth. Kepala SMA Negeri 3 Klaten

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Sintia Purwanti
 NIM : 15204244013
 Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
 Program Studi : Pend. BHS. Perancis - S1
 Keperluan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
 Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Explosion Magic Box untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPS
 Lokasi : SMA Negeri 3 Klaten
 Waktu Penelitian : 1 April - 31 Mei 2019

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
 Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I
 Fakultas Bahasa dan Seni

 Dr. Maman Suryaman, M.Pd.
 NIP. 19670204 199203 1 002

Tembusan:

1. Mahasiswa yang bersangkutan

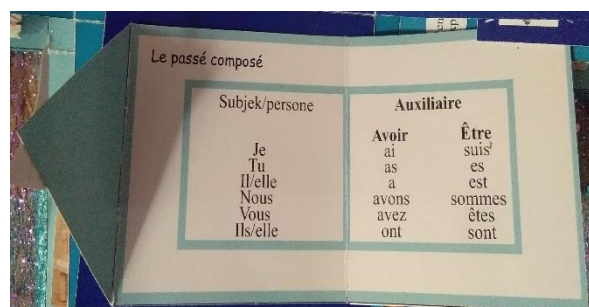
LAMPIRAN VI

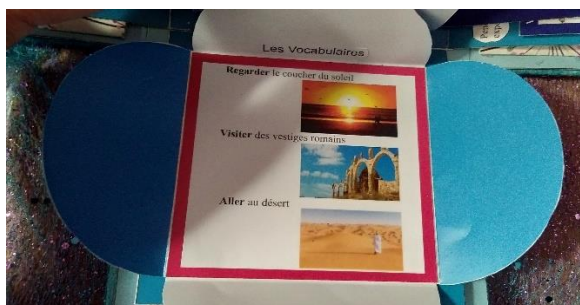
- 1. Tampilan Media *Explosion Magic Box***
- 2. Dokumentasi Penelitian**
- 3. Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli, dan Ujicoba**
- 4. Résumé**

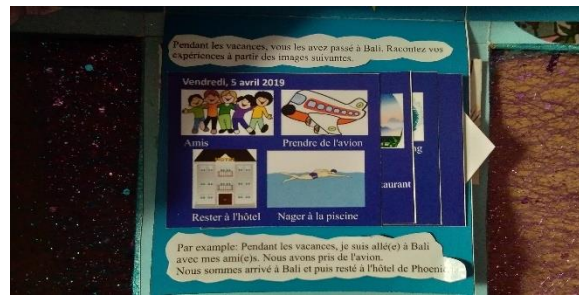
Lampiran 1

Tampilan Media *Explosion Magic Box*









Lampiran 2

Dokumentasi Penelitian







Lampiran 3

Jadwal Proses Pengembangan, Validasi Ahli, dan Ujicoba Media *Explosion Magic Box*

No.	Nama Kegiatan	Pelaksanaan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1	Tahap Potensi dan Masalah	September – November	SMA Negeri 3 Klaten	Guru Bahasa Prancis dan siswa kelas XI IPS
2	Pengajuan Judul dan Proposal Penelitian	Desember – Januari	-	-
3	Pengembangan Produk	Februari – Maret	-	-
4	Validasi Ahli Media	18 April 2019	Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY	Herman, M.Pd
5	Validasi Ahli Materi	29 April 2019	Kantor Humas PLA FBS UNY	Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd.,M.A
6	Revisi Produk	29 April – 8 Mei 2019	-	-
7	Ujicoba Produk	9 Mei 2019	SMA Negeri 3 Klaten	Siswa Kelas XI IPS 2

Lampiran 4

DEVELOPPEMENT DU MEDIA PEDAGOGIQUE D'EXPLOSION MAGIC BOX POUR L'APPRENTISSAGE DE LA COMPETENCE D'EXPRESSION ORALE DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI^{ème} IPS

Par: Sintia Purwanti

15204244013

A. INTRODUCTION

Dans la vie humaine, la langue est très importante car elle est l'outil de communication. Dans le monde d'éducation, les apprenants n'apprenent pas seulement la langue Indonésien, mais ils apprenants aussi de la langue étrangère. Il y a beaucoup de langues étrangères enseignées au lycée, telles que: l'anglais, le japonais, l'allemand, l'arabe, le chinois, et le français. Le français est une langue étrangère que nous l'apprenons au lycée. L'un des lycées qui donne le cours de français est SMA Negeri 3 Klaten. Dans l'apprentissage du français, il existe de 4 compétences langagières telles que: la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, et l'expression écrite.

Basées sur des observations à SMA N 3 Klaten, les apprenants ont du mal à comprendre les choses importantes du matériel de l'enseignement. En plus, les apprenants sont moins enthousiastes à faire l'apprentissage et ils sont ennuyeux pendant le processus d'apprentissage. Leur compétence de l'expression orale est faible et le support pédagogique ne supporte pas l'apprenants à l'oral. L'autre problème est que le média d'apprentissage utilisé par le professeur est moins variés et moins innovent.

Pour surmonter les obstacles de la compétence de l'expression orale, il est nécessaire d'utiliser le support pédagogique. L'utilisation des médias dans le bon processus d'apprentissage de l'expression orale peut attirer les apprenants et plus facile à comprendre le matériel. Sanaky (2013:4) affirme que le but de l'apprentissage des médias en tant qu'outil d'apprentissage est le suivant: simplifier le processus d'apprentissage à la classe, améliorer l'efficacité du processus d'apprentissage, maintenir la pertinence entre le matériel didactique et les objectifs d'apprentissage, et aider la concentration des apprenants dans le processus d'apprentissage.

L'un des supports pédagogiques qui peut supporter l'apprentissage d'expression orale est *Explosion Magic Box*. L'*Explosion Magic Box* est un média en forme de cube. Une fois que la boîte est ouverte, il y a beaucoup de photos et de matériaux qui peuvent améliorer l'enthousiasme des apprenants, attirer l'attention et motiver des apprenants. En plus, les médias peuvent aider les apprenants à comprendre le matériel et pratiquer le français en orale. RA (2016:6) révèle que si nous ouvrons la boîte alors nous regarderons l'arrangement des parties de la boîte qui fleurissent. Les médias sont très beaux et intéressants.

En considérant sur les problèmes ci-dessus, les buts de cette recherche sont:

1. De développer le média d'*Explosion Magic Box* pour l'apprentissage de la compétence d'expression orale des apprenants de la classe XI^{ème} IPS.
2. De savoir le niveau de faisabilité du média d'*Explosion Magic Box* pour l'apprentissage de la compétence d'expression orale des apprenants de la classe XI^{ème} IPS.

B. DEVELOPPEMENT

La méthode de recherche et développement est une méthode de recherche utilisée pour produire certains produits et tester l'efficacité de ces produits (Sugiyono, 2016: 407). Cette recherche du développement adopte le modèle développé par Sugiyono (2016: 409). Il s'agit de 10 étapes du développement, mais cette recherche utilise 6 étapes du développement, ce sont: a) l'analyse des potentiels et des problèmes, b) la collecte des données, c) le dessin du média pédagogique, d) le jugement du média pédagogique, e) la révision du média, f) l'examen du média pédagogique.

a. L'analyse des potentiels et des problèmes

La première étape que les chercheurs doivent faire avant de développer les médias est d'identifier les potentiels et les problèmes. L'information concernant le potentiel et les problèmes est faite à l'étape de l'observation. Des observations ont eu lieu pendant le processus d'apprentissage à SMA Negeri 3 Klaten.

À ce phase, le chercheur observe le potentiel de l'école et le potentiel du support pédagogique. En ce qui concerne le type d'analyse potentielle à l'école, les apprenants possèdent plus de motivation à apprendre et actifs pour exprimer leurs opinions. En plus, les apprenants sont capable de parler en français devant la classe. Il est prouvé qu'il y a 31 élèves sur 35 qui répondent à chaque question posée par le professeur, les élèves sont courageux et confiant dans l'expression de ses opinion. De plus, il y a 28 élèves sur 35 qui peut dire des mots ou des phrases français. Ensuite, à l'analyse potentielle sur l'apprentissage du média, le chercheur assume que le media d'*Explosion Magic Box* peut supporter de parler le français. En plus, il sera la variété de nouveau média d'apprentissage du français.

b. La collecte des données

La collecte des données sert à planifier le concept du média. Le chercheur collecte des données sur 1) l'analyse du besoin des compétences langagière des apprenants et le type du média pédagogique basé sur le média visuel pour la compétence d'expression orale 2) les matériel de sujet "raconter un événement passé". Le matériel fait référence au programme d'études qui s'applique dans l'école qui est « Curriculum 2013 » comme moyen d'apprentissage de soutien. En outre, les chercheurs font des conceptions de conception.

c. Le conception du média pédagogique

Sur la base du *story board* et du matériel créé, le chercheur réalise la conception. Ce média utilise du papier de type *ivory* 230, carton avec un type d'épaisseur de 30 pour l'affichage extérieur de la cube, et un carton avec un type d'épaisseur de 40 pour l'affichage de la cube intérieure. L'archétype prescrit par le chercheur dans le processus de prise de médias est un archétype rectangulaire. Il fait référence aux types de formulaires soumis par RA (2016:118). L'*Explosion Magic Box* est en de taille moyenne 15cm x 15cm. Les médias seront appliqués en petits groupes. L'*Explosion Magic Box* a 3 couches à l'intérieur. La première couche contient du matériau d'une taille de 10cm x 10cm. La deuxième couche contient environ la pratique d'une taille de 12cm x 12cm. La troisième couche est d'environ la conjugaison qui correspond au matériel qui a été déterminé avec la taille 14cm x 14cm. Le chercheur utilise papier de type ivoire 230. Chaque côté de chaque couche est un composant de conception différent. Ce produit média d'apprentissage est emballé avec des jeux créés par le chercheur, à savoir le jeu Avancer Et Reculer (AER). L'équipement des outils de jeu sont :

1. Un jeu de société est livré avec des boîtes colorées.
2. Un cube et 4 couleurs de pion différentes.
3. Un ensemble de cartons rouges, cartons jaunes, cartes vertes et cartes bleues.
4. Une enveloppe contenant la clé de réponse.

L'arrangement de la systématique matérielle commence par le texte sur le passé composé, grammaire, vocabulaire et exercices.

d. Le jugement du média

Le média pédagogique est effectué par l'expert du matériel pédagogique et ce lui du média qui sont deux professeurs du Département de Français d'UNY. Les résultats de jugement du média pédagogique d'*Explosion Magic Box* sont les suivants.

1. Le jugement de l'expert du matériel

L'expert en matériel provenait d'une enseignante du programme d'études en langue française, de la faculté de langues et d'art l'Université d'État de Yogyakarta, Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd.,M.A. L'expert du matériel évaluait par l'aspect de l'apprentissage. Le professeur donne le score de 84 qui fait partie de la catégorie "très bien".

2. Le jugement de la maîtrise du média

L'expert du média provenait d'une enseignante du programme d'études en langue française, de la faculté de langues et d'art l'Université d'État de Yogyakarta, Herman, S.Pd., M.Pd. L'expert du média évaluait par l'aspect de l'apprentissage, de l'ingénierie des médias et de la communication visuelle. Le professeur donne le score de 89 qui fait partie de la catégorie "très bien".

e. La révision du média

Dans cette étape, la révision du produit selon les critiques et les conseils fournis par l'expert matériel et l'expert média. Les conseils et les critiques donnés par l'expert matériel sont l'utilisation de majuscules et de points de ponctuation à la fin des phrases. Erreurs d'orthographe, erreur à l'aide de l'article comme l'utilisation de l'article "de" et "le", des exemples d'illustrations, l'utilisation de verbes sur le passé composé, et des améliorations dans l'exercice. Les conseils et les critiques donnés par l'expert de média sous la forme d'emballage la boîte pour être mieux conçu pour plus épais afin de ne pas facilement minable. Après avoir obtenu les critiques et les conseils par l'expert de média et matériel, le chercheur a fait une révision conformément à la critique et la suggestion.

f. L'examen du média pédagogique

Dans cette étape, le chercheur fait le test de ce média par le professeur du français et les apprenants de la classe XI IPS 2 de SMA N 3 Klaten. Le nombre des apprenants dans cette recherche est 32 apprenants. Dans le processus d'apprentissage en utilisant les médias avec 32 étudiants de la classe XI IPS 2 s'est bien passé malgré les contraintes parce que les médias sont encore nouveaux pour les étudiants à utiliser. Les chercheurs ont demandé aux élèves de former 7 groupes dont chaque groupe était composé de 4 à 5 étudiants. Il se réfère à la théorie de la variation de l'utilisation des médias expliquant que les médias peuvent être utilisés en petits groupes avec les membres de 2 à 8 personnes. Pendant le processus d'apprentissage, les apprenants ont été enthousiastes et

heureux de suivre les activités d'apprentissage, vu de l'attention des apprenants mieux. Ils sont motivés et deviennent plus actifs dans le processus d'apprentissage et démontrent la curiosité des médias utilisés. C'est en accord avec Hamalik (Arsyad 2014:15) affirme que l'utilisation des médias dans le processus d'enseignement et d'apprentissage peut éveiller la curiosité et les intérêts nouveaux, évoquer la motivation et la stimulation des activités d'apprentissage et même affecter les apprenants en psychologie.

Le test sur les apprenants, il existe 3 aspects évalués, à savoir: les aspects de l'ingénierie des médias, de la communication visuelle, et de l'apprentissage. Le test a été effectué le jeudi 9 mai 2019. Nous obtenons le score moyen de 89,23 qui fait de la "très bien" catégorie.

La validation a effectué pour tester la qualité de média pédagogique à partir des médias et matériels. Le professeur ouvre et utilise de média pédagogique et fournit ensuite donner les commentaires en remplissant les questionnaires. Le professeur le français donne le score de 97,67 qui fait partie de la "très bien" catégorie.

Basée sur le résultat des réponses de l'expert matériel, l'experts de média, le professeur du français et les apprenants, nous pouvons conclure que ils sont vraiment d'accord si nous utilisons le média d'*Explosion Magic Box* pour l'apprentissage de la compétences d'expression orale en français.

C. CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS

Cette recherche est un développement en adoptant le modèle développé par Sugiyono (2016: 409). Les résultats de la recherche sont:

1. Le produit forme une belle boîte décorée avec sept couleurs mesurant 15 cm x 15 cm fait sa planche dure en carton. L'*Explosion Magic Box* est consacrée à le compétence l'expresion orale sur le thème "raconter un événement passé" pour les apprenants de la classe XI . Ce média donne une impression magique lorsque la boîte est ouverte. Il y a une grande variété d'images, de matériaux et de jeux dans les médias qui peuvent attirer les étudiants et facile à comprendre le matériel.
2. Le jugement de l'aspect de la faisabilité de matériel a obtenu le score de 84 qui fait partie dans la "très bien" et Le jugement de l'aspect de la faisabilité du média a obtenu le score de 89 qui fait partie dans la "très bien". Les réponses d'enseignants on obtenu le score de 97,67 qui fait partie dans la "très bien" et les réponses des apprenants on obtenu le score de 89,23 qui fait partie dan la "très bien". Basée sur ces résultats de la recherche, on peut conclue que le média d'apprentissage *Explosion Magic Box* peut être appliqué pour l'apprentissage au lycée.

En considérant les résultats de la recherche, nous pouvons donner des recommandations comme les suivantes.

1. Le média d'*Explosion Magic Box* peut être utilisé par les professeurs français dans le processus de l'apprentissage.
2. Le média d'*Explosion Magic Box* peut être développé pour l'autre compétence.
3. Il faut utiliser le carton avec le type plus épais ainsi il sera fort et durable.

